ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 12 MARS 1988 PRIS 30 KR

RUSTNINGAR

CHOCK

En Avhoppares Bekännelse

ZONEN SPECIAL

Högteknologiska föremål

Vapen

Varelser

Angus McBride '86

SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

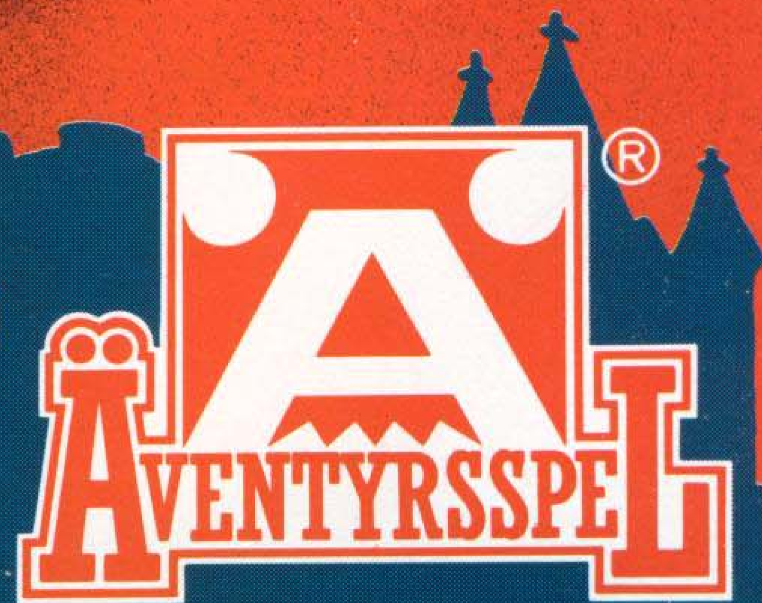
TALISMAN

Du färdas i ett land som en gång styrdes av en mäktig magiker. Han är död och hans stora makt har vittrat bort. Men sagorna hävdar att den djärve som kan bemästra landets alla faror och återfinna trollkarlens legendomspunna Härskarkrona, kommer att få samma makt och bli landets härskare. Dessa berättelser har lockat dig att söka efter kronan.

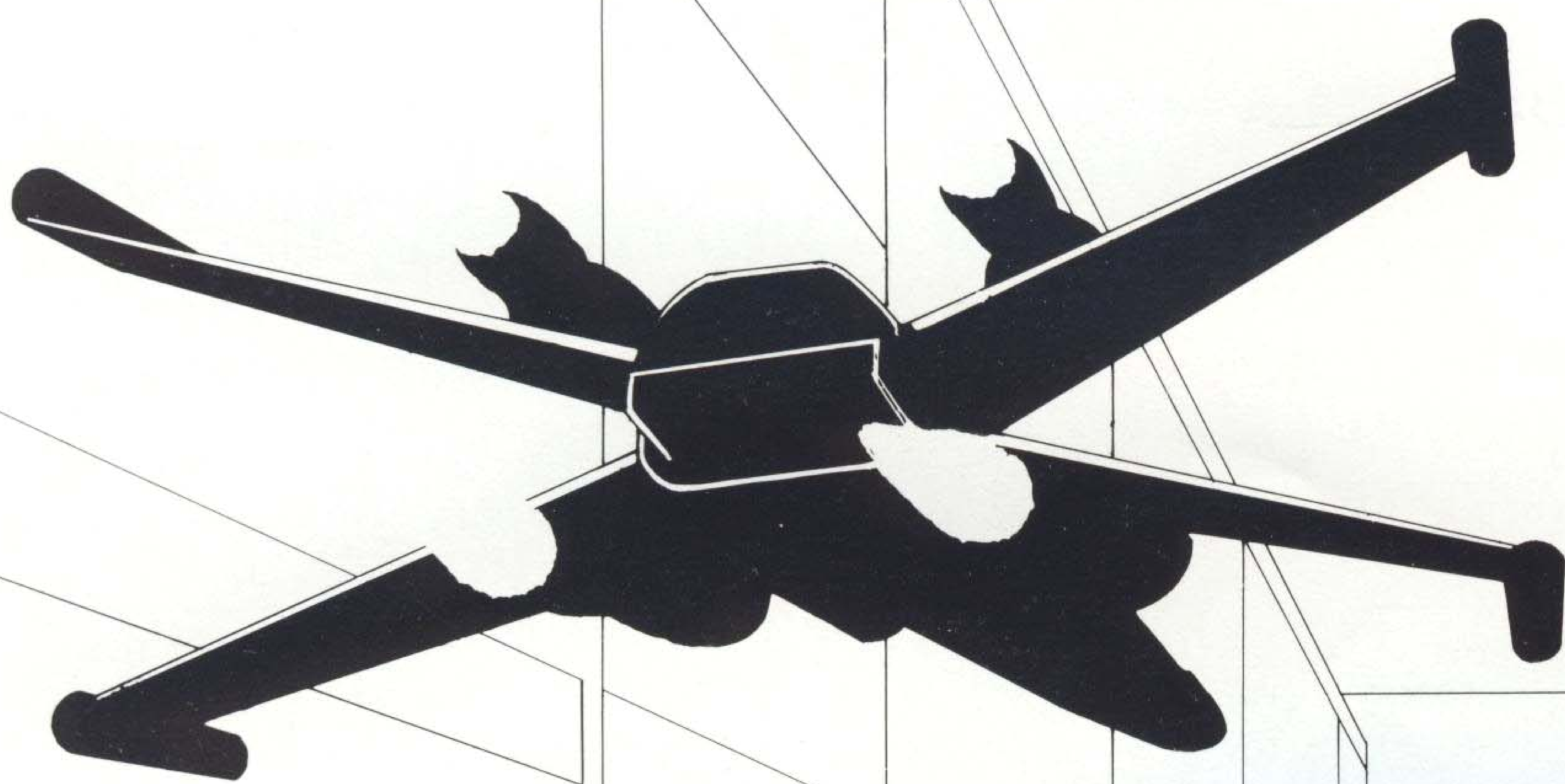


I spelet väljer du en rollperson med unika förmågor och egenskaper, alltifrån troll och likätare till sierska eller magiker. Under sökandet kommer du att ställas inför mäktiga fiender, upptäcka vänner på oväntade platser och finna märkliga varelser och magiska föremål. Du måste kunna bedöma när du ska hjälpa dina medspelare och när du ska kämpa mot dem.

Endast den som slutligen har kraft nog att bege sig in i landets mest farofyllda region, kan finna Härskarkronan och därmed ensam bli landets härskare.



SPELKONGRESS 88



Stockholm 12-14 maj

Nu är det dags igen — för tredje året i rad går Sveriges största rollspelshändelse av stapeln, denna gång på Stockholms Universitet, med massor av spelare att möta, besegra, besegras av och byta erfarenheter med; **turneringar** i bl a Expert Drakar och Demoner, Mutant, Sagan om Ringen, Diplomacy, Talisman, AD&D; **seminarier** med kreatörer och redaktörer; **bioföreställningar**; **auktioner**; **specialerbjudanden** på udda produkter; **försäljning** av senaste nytt; **figurstrid**; **sjöslag**; uppvisning i medeltida strid, med mera.

Du hittar mer information och anmälningsblankett i mittuppslaget i denna tidning, eller hos din äventyrsspelsbutik. Det hastar dock på! **Senast 30 april** måste vi ha din anmälan om du vill delta i vissa turneringar och kunna dra nytta av den lägre föranmälningsavgiften.

MAY THE FORCE BE WITH YOU

Ansvarig utgivare

Fredrik Malmberg

Redaktion

Chefredaktör: Olle Sahlin
Redaktörer: Anders Blixt, Ewiz Ehrsson

Atelјé

Art director: Stefan Thulin
Original: Nils Gulliksson, Ann Charlotte Ytter
Illustrationer: Nils Gulliksson, Thomas Arfert, Tobias Green, Marc Grieves, Martin Munthe
Omslag: Angus McBride

Administration

Ekonomi: Stefan Sjödin, Monika Thor, Maria Klemetz
Försäljning: Stefan Lampinen, Svante Nilsson, Malin Gustafsson
Distribution: Dennis Stillwell
Marknad: Klas Berndal

Sinkadus
Äventyrsspel
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

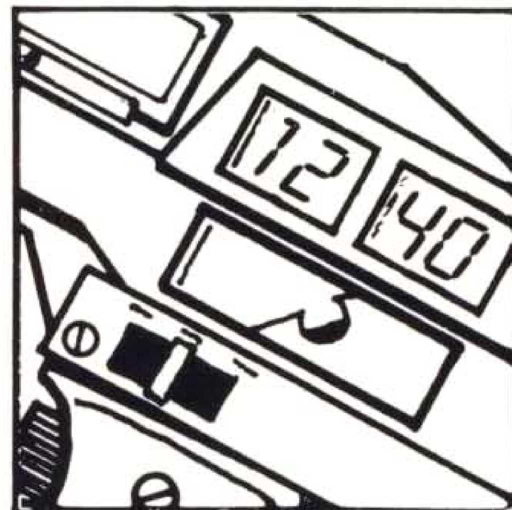
Artiklar och andra bidrag till Sinkadus ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna på A4 ark. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn på och adress på varje ark. Om manuskripten önskas i retur: bifoga ett frankerat svarskuvert med namn och adress.

Alla bidrag blir Äventyrsspels egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras icke.

Prenumerationer

Prenumerationspris för 6 nummer: Sverige 145:-; övriga Norden 165:-; utom Norden 185:-. Betala till postgiro 1 64 26—9 Äventyrsspel. Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet. Inbetalningar som är Äventyrsspel tillhanda efter 15 maj 1988 medför att prenumerationen startar med Sinkadus nr 14.







Ledare



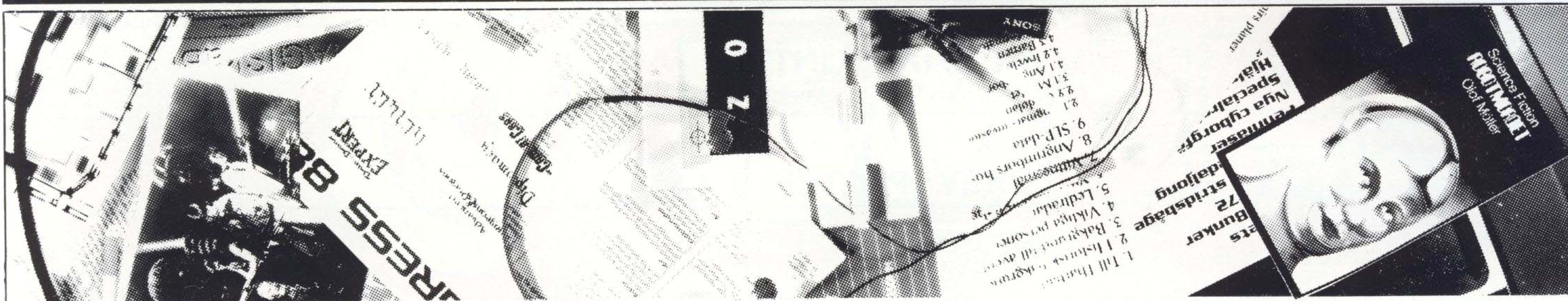
Det finns folk som vill förbjuda rollspel. Margareta Persson (s), Margareta Hemmingsson (s), Mats Karlsson (s) och Eva Hedkvist (s) har till årets riksdag lämnat in en motion angående våldsleksaker, och dit räknas alltså våra rollspel. Ja, även dataspel och plastfigurer ingår.

Motionärerna menar att barn blir våldsamma och aggressiva mot varandra genom att använda sådana här "leksaker".

Vi rollspelare blir givetvis arga över liknelsen mellan plastfigurer och rollspel. Vi vet att 85% av våra kunder är mellan 12 och 17 år. Jag undrar hur gamla de är som leker med plastfigurer.

Motionärerna vill lagstifta mot vålds- och krigsleksaker (dit man alltså räknar rollspel) och ändra i marknadsföringslagen så att det inte skall vara tillåtet att göra reklam för sådana produkter. Man undrar om de här människorna själva har spelat rollspel. Eller om de har barn som gör det. I så fall borde de ju ha sett rollspelens positiva sidor; ökad kreativitet, fantasi och engagemang, höjda språkkunskaper, stimulans att uttrycka sig i ord och skrift, med mera. Annars kan de ju lyssna på någon psykolog som är mer insatt i ämnet. I vilket fall som helst kan ni alla dra ert strå till stacken genom att förklara för vänner och föräldrar vad det är ni håller på med. Och att *ni* inte är galna eller skadade...

FREDRIK



Hemmafronten

Nya medarbetare

Från och med 8 februari har Ewiz Ehrsson börjat arbeta på Äventyrsspel som redaktör. Hon har ansvaret för produktionen av våra pocketböcker, både romaner och soloäventyr, så det är till henne ni ska adressera era brev med frågor som rör dessa. Olle får på detta sätt mer tid att satsa på Sinkadus och han kommer i fortsättningen att ansvara för allt som rör tidningen, även prenumerationerna.

Ateljén har fått förstärkning med Anne Charlotte Ytter, en lärling som ska hjälpa Stefan och Nisse med diverse sysslor.

Välkommen säger vi också till Maria Klemetz som har börjat på ekonomiavdelningen.

Vi hoppas nu, för det första, på att få våra produkter att komma ut mer i tid, och vidare att kunna få ut fler produkter per år, särskilt då på boksidan.

"Skönheten och odjuren, vadå?"

"Varför hette äventyret *Skönheten och odjuren*?" Detta var ett försök till en vits från vår sida, men den var uppenbarligen mycket långsökt. Odjuren är väl tämligen uppenbara, men skönheten? Om man stavar ordet såhär "sjön-heten" kanske det blir lite lättbegripligare. Det rör sig ju otvivelaktigt om en naturskön och vacker insjö.

— Anders Blixt

Sinkadus-prenumerationer

Gosh, wow! Boy-oh-boy! På tre månader har vi mer än tredubblat antalet prenumeranter, vilket vi ju givetvis tycker är enormt trevligt. Det kommer ni nog också att tycka eftersom vi kan behålla det gamla prenumerationspriset ett tag till på grund av detta. Dock är vi tvungna att höja priset utanför Sverige på grund av det mycket högre portot: i Norden kostar därför en prenumeration 165:-; utanför Norden kostar den 185:-.

För er i Finland, Danmark, Norge, Schweiz, Spanien, etc, gäller dessa priser alla nya prenumerationer och när ni förnyar era gamla från och med nu.

På grund av just den enorma anvällningen av nya prenumeranter, råkade vi ut för ett par missöden med utskicken av Sinkadus, främst i samband med nr 10. Om det skulle uppstå några problem med din prenumeration, så skriv hit så att vi kan rätta till eventuella fel så snart som möjligt, men eftersom vi inte skickar ut bekräftelser på att vi har tagit emot din prenumerationsavgift, och beroende på att tidsperioden mellan numren varierar en smula, kan detta kanske leda till att det kan tyckas som om vi har missat att skicka dig din tidning. Om din kompis inte har fått *sin* tidning, och den inte har kommit till affären heller, så kan du tolka det som att den *ännu inte har kommit ut*. Om du upptäcker att kompisen *har* fått sin tidning, men att du inte får din redan samma dag, så beror det i regel på att Posten inte har hunnit bära ut din tidning ännu — om den inte har kommit efter en vecka bör du dock höra av dig!

— Olle Sahlin

Enkätresultat

Vi har kunnat få ut en hel del intressant information av era enkätsvar — vi vill verkligen tacka alla som skickar in dem till oss. Att Drakar och Demoner Expert var vårt populäraste spel hade vi en misstanke om, och den har vi fått bekräftad. Gigant, Sagan om Ringen och Mutant 2 kommer därefter. Av tillbehören är Kandra, Monsterboken och Svavelvinter det som fick högst betyg.

Vad vill ni se i Sinkadus? Äventyr och regler helst, men vi skall tydligen hålla inne med filmrecensionerna! Så länge som äventyren tydligen är klart populärast, skall vi fortsätta att ha med minst ett sådant i varje nummer, med målet att få med minst ett äventyr per år till vart och ett av våra spel. Att det inte alltid går att få det som man kanske helst vill ha, beror inte på någon illvilja och oginhet från vår sida, utan att den krassa verkligheten ofta är sådan att det kanske inte finns något publicerbart material just då. Hellre än att ge ut något undermåligt väntar vi tills vi har fått in något som är bra, alternativt kan ta oss tid att skriva det själva.

Recensioner av våra egna produkter är det många som har frågat efter, och det börjar vi med i det här numret, fast snarare borde man kanske kalla det "beskrivningar av innehållet" eftersom det är lite svårt att betygsätta det man själv har producerat. Bok- och filmrecensioner var dock inte det allra populäraste, så kanske det kan uppfattas som lite vanskligt att börja med just böcker! Nåväl, om du nu bläddrar bort till sidan 32 för lite närmare information om och kring vår utgivning av fantasy på svenska...

— Olle Sahlin

Lönsam affär...

Vid Spelkongressens öppnande tänker vi lotta ut ett Stjärnornas Krig -rollspel till någon av de som har skickat in enkätsvar till nr 12. För att inte missa deadline för att kunna delta i den utlottningen, måste vi ha din enkät *senast sista vardagen innan* kongressen, dvs onsdagen den 11 maj.

Om du som vinner inte har möjlighet att närvara på kongressen kommer vi att skicka spelet till dig veckan därefter. Så kom ihåg att ange namn och adress på enkätkortet om du vill delta.

Drager og Demoner®

Drakar och Demoner på norska! Vad är nu detta? Ett aprilskämt? Icke! Utan den första utländska upplagan av Drakar och Demoner som vi har producerat. Medan iskylan svepte runt knutarna i Frihamnen snickrade vi ihop den norska utgåvan av Sveriges största rollspel. Eftersom det här blir det första rollspelet på norska kan vi med fog säga att DoD just nu även är det största i Norge.

I höst kommer vi även att kunna glädja alla i Danmark med en översättning. Idag Sverige, i morgon Skandinavien, i övermorgon...

Prenumerera på utländska speltidningar

Det går att "prenumerera" på några engelska och amerikanska speltidningar via Target Games; för närvarande gäller detta Dragon, White Dwarf, Different Worlds, Heroes, The General, The Adventurer och Adventurer's Club. Om du vill ha mer information om detta så hör av dig till Target Games.

Du som redan prenumererar: notera att postgironumret är 60 47 75—7 *Target Games*. Pengar som sätts in på *Äventyrsspels* postgiro blir försenade och kan leda till att du missar något nummer.



Vox populi

Resultat av enkäten i nr 10. Betyg är satt på en skala från 1-9.

Arkivet som helhet	6,9
Mutant-äventyret	6,6
Råd till spelledaren	6,6
Regelfunderingar	6,5
Spiritism	6,5
Ereb-Altor-artikeln	6,4
Lönnmördaren	6,4
Hemmafronten	6,3
Röstmagi	6,2
Det åttonde elementet	5,5
Brevspalten	5,2
Combat Cars-materialet	5,1
Chock-äventyret	4,8



Mutant mot stjärnorna

I enkäten i Sinkadus 10 förekom det en mängd förslag på tänkbara produkter från Äventyrsspel. En av dessa var "Mutant i rymden" (en produkt som numera har fått arbetsnamnet "Ad Astra", latin för "mot stjärnorna") och jag har fått en del förfrågningar om hur denna modul skulle se ut. Följande beskrivning är baserad på historieavsnittet i Mutant 2:s världsbok.

Civilisationen föll under Katastrofåren, men bara på Jorden. Under första halvan av 2000-talet hade människan börjat kolonisera solsystemet. Det fanns en mängd rymdstationer i omloppsbana kring Jorden och kolonier på månen, Merkurius, i asteroidbältet och bland Saturnus' månar när Pesten drabbade Jorden. Störst var de på månen där det bodde tiotusentals personer. På rymdstationer bodde ytterligare minst lika många.

De flesta av dessa mänskliga kolonier förskonades från farsoten. När civilisationen föll skars de av från kontakt med Jorden och tvingades därför skapa sig en egen framtid. Eftersom Jorden nu var besmittad med strålning och nya, okända sjukdomar, mot vilka dessa rymdinvånare hade liten eller ingen motståndskraft, blev Jorden en gigantisk förbjuden zon för dem. De skulle förmodligen aldrig kunna återvända dit även om man kunde hålla den under bevakning med satelliter och robotar.

Ad Astra utspelar sig i detta solsystem, där människorna kämpar för att skapa sig en framtid avskurna från sitt naturliga hem. Här finns både stater och mäktiga företag som agerar på olika sätt. Det är en tid fylld av faror och problem, och för djärva äventyrare finns alla möjligheter till rikedom, makt och ära. De kan prospektera malm bland asteroiderna, dras in i de komplicerade politiska intrigerna bland månens stadsstater, bekämpa rymdpirater, eller rent av bege sig på en forskningsresa till den farligaste platsen av alla, Jorden. Rollpersonerna kan vara vanliga människor, psioniker, robotar och cyborger.

Spelet kommer att utspela sig under 2500-talet när solsystemet har kommit igång igen efter de mörka århundradena. Gradvis börjar människan åter breda ut sig bland dess himlakroppar. De viktigaste mänskliga bosättningarna finns på månen i underjordiska städer. Varje stad är en självständig stat med ursprung från ett av jordens forna länder (Frankrike, Ryssland, USA, Japan, Tyskland, osv). Andra bosättningar finns på rymdstationer som kretsar runt jorden i samma bana som månen. Vidare finns det både kolonier och självständiga stater på andra himlakroppar i solsystemet. En del stater är egentligen företag som i samband med katastrofen började fungera oberoende av några regeringar.

Teknologin liknar delvis den som finns i Mutant-världen. En hel del av det man kände till på Jorden före katastrofen har förlorats, men i gengäld har man upptäckt andra saker istället. I spelet finns det med vapen, fordon, rymdskepp och andra ting som är vanliga och användbara.

Spelet kommer att få en annorlunda stämning än Mutant, även om man i viss mån kommer att känna igen andan. Det ska vara inriktat på spänning, action och tankearbete. Jag har en del häftiga idéer och det finns fler än jag som har åsikter hur man ska göra *Ad Astra* till ett rejält sf-spel.

Om vi gör *Ad Astra* kommer den att vara ett eget spel, inte en expansion av Mutant, men att ha ungefär samma spelsystem som Mutant 2. *Ad Astra* hör samman med Mutant, men kommer att innehålla rätt mycket annorlunda, nytt material. Låter detta som en intressant produkt? Fyll i rätt ruta på enkäten och skriv dessutom och säg din åsikt.

— Anders Blixt

Ivanhoe

Förslaget att göra en expansionsmodul till Drakar och Demoner med material om riddare och medeltid fick en mycket god respons i enkäten. Därför har vi beslutat att göra en *Ivanhoe*-modul till Expert Drakar och Demoner. Konstruktörer blir Henrik *Samuraj* Strandberg och Åke Eldberg. Arbetet påbörjas i juni och modulen ska förhoppningsvis publiceras till jul.

Modulen kommer att bestå av två häften; det ena tar upp feodalismens samhälle, riddartidens ideal, riddarordnarnas funktion, tornerspel, m m, och det andra beskriver ett par feodala stater i Ereb-Altor, sannolikt Kardien och Zorakin.

— Anders Blixt

Intrighäften

Många har skrivit till oss och sagt att ett häfte med intriger och uppslag till äventyr är precis en sådan produkt de vill ha. Ta i så fall en titt på *Stadsintermezzon*. Detta häfte innehåller en uppsjö förslag till äventyr i stadsmiljö. Ungefär samma uppläggning har *Skattkammaren*, som presenterar ett antal magiska föremål och äventyr man kan ha med dem; *Skattkammaren* publicerades i början av april.

— Anders Blixt

Ereb Altor, mark II

Eftersom så många så snällt har bett oss konstruera om Ereb-Altor, så ska vi göra det. Nåja, så snällt var det inte alltid. Men vi insåg att vi hade begått ett misstag när läsarreaktionerna på Ereb Altor-kartan kom in med enkätsvaren. I januari samlades den första Altoriska Konferensen, med följande deltagare: Anders Blixt, Leif Eurén och Erik Granström, alla ledande upptäcktsresande på planeten Altor och diskuterade hur världen borde se ut. Erik for sedan hem till Uppsala och arbetade frenetiskt med att tänka ut 10.000 års historia och rita en blyertskarta över Altors västra halvklot. Den kartan liknar inte jorden, det kan jag lova.

Kommer detta material att publiceras i Sinkadus? Nej, det är alldeles för skissartat och obearbetat för att det över huvudtaget ska vara möjligt. Det rör sig *ännu* så länge om nedkastade anteckningar. Däremot kommer det att utgöra grundvalen för framtida Altor-produkter och delar av det kanske kommer att bli Sinkadus-artiklar. Men skriv nu inte på enkäten att du vill att vi ska publicera materialet, även om det är i ofullständigt skick; min vilja är fast och det är lika meningsfullt som att hälla vatten på en svart piratanka (eller kanske en gråalv). När konfluxen inträffar bliver allt uppenbarat...

Vissa saker kan jag dock avslöja redan på detta detta stadium. För de som har tillgång till Caddo-materialet i Sinkadus 3 kan det vara intressant att veta att den Lysande Vägens religion kommer att konstrueras om, men att artikelmaterialet i övrigt kommer att stå kvar praktiskt taget oförändrat.

— Anders Blixt

Bland ruinerna

Efter att ha begrundat enkätsvaren har vi beslutat att nästa Mutant-expansion ska bli *Bland ruinerna*, Mutant-Skandinavien under Utvecklingstiden (ca 2250 e.Kr). Vi siktar på att göra det som ett 80-sidigt häfte med istoppade kartark eller som en box med två häften (se enkäten). Modulen ska kunna användas antingen till enbart Mutant eller tillsammans med Mutant 2. Den kommer inte att innehålla så mycket nya regler, utan vi kommer att koncentrera oss på att skildra Skandinavien med flora, fauna och invånare (ungefär på samma sätt som i *Efter Ragnarök*). Dessutom funderar jag på att lägga in ett avsnitt om märkliga anläggningar som har blivit kvar sedan katastrofen.

Ett avsnitt kommer att handla om muterade djur som rollpersoner och ta upp hur sådana kan konstrueras på olika sätt. Det är ju inte givet att alla har människolika utseenden, utan en del kan ju mer likna sina naturliga förfäder eller ha ett hybridutseende, t.ex. som en kentaur.

Klimatet under Utvecklingstiden är betydligt kärvare än före Katastrofen. Medeltemperaturen har sjunkit och jorden har fallit in i en miniatyristid. Detta återspeglas givetvis i Skandinavien, där Sydsverige har ett klimat som motsvarar södra Norrland och övre Norrland har i stort sett vinter året om. Detta gör att skidor, skridskor, hundsläde och isjakt har blivit viktiga kommunikationsmedel.

— Anders Blixt

Södra och Norra Mörkmården

Midgård 3 handlar om den ondskefulla, södra delen av Eryn Lasgalen. Där finns Saurons fäste Dol Guldur och mycket annat hemskt. Modulen kommer att bestå av ett översiktshäfte som tar upp regionen i allmänna ordalag och ett karthäfte som behandlar olika specifika platser i detalj, däribland Dol Guldur. Södra Mörkmården kan lätt kopplas samman med Rohan-modulen eftersom de utspelar sig i delvis angränsande områden, särskilt om man använder Rohan kapitel 4 (Rhovanion 3Å 1640). Vidare kommer boxen att innehålla en A3-färgkarta av Ann-Sophie Qvarnström. Saurons inkarnation som Dödsbesvärjaren beskrivs tillsammans med en del andra intressanta SLP.

Norra Mörkmården blir Midgård 4 och den kommer att publiceras till hösten. Den får samma allmänna utförande som Södra och tar upp sådana saker som skogsalverna och Thrandu-ils rike.

— Anders Blixt

Brännpunkt Hindenburg

Redaktionen har slitit färdigt med detta äventyr till Mutant 2, och nu har ateljen tagit över. Terrorgruppen *Gatans barn* har kidnappat en högt uppsatt pyrisk tjänsteman och spelargruppens uppdrag blir att frita honom i tid. Detta inkluderar bland annat en resa till Norrland och, som i alla Mutant-äventyr, en massa skjutande åt olika håll.

Detta blir ett 48-sidigt häfte som publiceras till spelkongressen om allt går vägen. Det illustreras av Marc Grieves, vars alster illustrerar detta nummers Hindenburg-fäktning.

— Anders Blixt

Nästa nummer

Stjärnornas Krig-äventyr

Hur man hittar örter *och*

Örter till Samuraj

förlorad lista upphittad!

Antihjälten —

hjältens motsats!

Riddarordnar

Biomensch —

ny klass till Mutant 2!

Noldors varghundar

Gigant i Sagan om Ringen

bygg en borg i Midgård!



Sherlock och den högre matematiken

Jag har några frågor och synpunkter om spelet Sherlock Holmes och jag skulle bli väldigt glad om ni kan besvara dem.

1. Antingen har jag räknat fel eller också beror det på något annat, men jag räknade just ut att om man gör bara ett drag om man spelar ensam och sedan bara gissar fallets lösning och sedan tittar i Vem, hur, varför?, så får man slutsumman på plus 5 poäng. Detta om man inte har svarat rätt på någon av frågorna och man räknar med att Holmes löste fallet på två drag. Om man istället räknar med att Holmes löser fallet på fyra drag och att man svarar rätt på en kanonisk bonusfråga som är värd 10 poäng, så blir slutpoängen så hög som 25 poäng.

Om man svarar rätt på de fyra huvudfrågorna (i ett fall som har just så många) och får 100 poäng, men löste fallet på 25 drag, och Holmes löste det på fyra, får man slutsumman -5 poäng! Det verkar ju följaktligen vara viktigare att vara så snabb som möjligt än att överhuvudtaget lösa fallet. Alltså kan jag inte säga att detta system var särskilt väl uttänkt. Jag vill höra något till ert försvar.

2. Jag anser att det är orättvist att man kan få extra poäng genom att svara rätt på bonusfrågor som rör Conan Doyles böcker. Det är saker som inte har någonting att göra med själva spelet. En förklaring, tack.

Annars är Sherlock Holmes ett bra och annorlunda spelsystem (utom poängräkningen). Det har skänkt mig mycket nöje, tack. Här krävs inget ni behöver säga till ert försvar.

Nikolaj Marquez

Innan jag besvarar Nikolajs frågor, bör det kanske nämnas att eventuella skönhetsfläckar på Sherlock Holmes-spelet inte är Äventyrsspels fel. På grund av ett misstag (den mänskliga faktorn?) framgår inte av spelet att det faktiskt är en översättning av ett amerikanskt spel. (Inte heller översättarens namn framgår, och min blygsamhet förbjuder mig att nämna hans namn...)

Nåväl, fråga 1: Visst kan man få fem poäng om man gissar lösningen efter en ledtråd, även om man gissar helt fel. Och visst kan man få 25 poäng om man gör som du beskriver. Men för det första kan man ju fråga sig vad det är för nöje med att spela så att man läser en ledtråd och därefter går direkt på lösningen. Du kan ju aldrig spela det fallet igen, och någon spelglädje lär du väl knappast ha om du gör på det viset. Och för det andra har ju Holmes ständigt 100 poäng, varför du i alla fall "förlorar" (bortsett från att du gissade fel).

När det gäller motsättningen mellan att vara snabb och att ha rätt, så kan vi för det första konstatera att räkneexemplet ovan visar att det inte räcker med att vara snabb, eftersom Holmes alltså fortfarande har fler poäng. Anledningen till poängsättningen med ledtrådarna är att man på något sätt vill mäta hur bra spelarna klarar sig, mot varandra och mot Sherlock Holmes. Vill man vara lite mer realistisk, så kan man ju tänka sig att om detektiverna använder för mycket tid på att jaga ledtrådar, så hinner brottslingarna smita undan...

Orättvist med extra poäng för bonusfrågor om Conan Doyles böcker: Tja, kanske. Å andra sidan skall nog detta främst ses som en stimulans för spelare som inte redan läst Sherlock Holmes-äventyren att göra det. Sherlock Holmes är nog litteraturhistoriens främste detektiv och äventyren är väl värda att läsa. Och om du har läst äventyren, så kan det dessutom hända att du uppskattar spelet ännu mer.

Gabriel Stein

Men vi har ingen blygsamhetspress på oss och kan därför berätta att det var Gabriel Stein som gjorde den alldeles utmärkta översättningen av spelet.

—Red

Egenkära?

Får jag bara lugnt fråga varför i all världen ni egenkära typer sätter in en massa utdrag ur brev där skrivaren berömmer era produkter så till den milda grad att det kan förväxlas med reklam!?! Vart vill ni komma med kommentarer av typen: "Gigant var superbt!"??? Det kallar jag utfyllnad.

Ni själva måste ju upptäcka ganska snart vilka produkter som går hem utan att behöva ta upp plats i tidningen med sådana "skrytbrev". Det är nämligen både skryt och fegt att sätta in *en* (mer eller mindre Äventyrsspelsfascinerads) kommentar, när kanske resten av rollspelarna tycker tvärtom! Tack för ordet.

Förresten var verkligen inte Gigant "superbt"!

E.T.

Brevspalten får, till att börja med, in betydligt fler bidrag än vad som får plats. Av dessa plockar vi genast bort de som skriker och svär, samt de som inte har något intressant att säga (i regel rör det sig om saker som vi har tagit upp tidigare). Av de som finns kvar gör vi det slutliga urvalet när det är dags att börja göra originalen. De faktorer som sedan styr urvalet är om brevskrivaren har några intressanta synpunkter, intressanta frågor, kritik och/eller beröm. Det kommer cirka fem-tio gånger så många positiva brev som negativa, vilket faktiskt gör att det verkar som om de allra flesta av Sveriges rollspelare inte bara spelar våra spel, utan även är hejdlöst förtjusta i dem. Du skulle se enkätsvarens kommentarer — efter ett tag blir faktiskt berömmet något enahanda...

—Red

Svar på tal

Varför får man aldrig svar när man skickar in frågor till er?

John Widman

Det finns flera orsaker om vi kanske inte svarar. Till att börja med svarar vi generellt inte på brev som inte åtföljs av returporto (till exempel regelfrågor som skrivs på enkätkorten). Det blir även lite si och så med svar där vi inte kan uttyda adressen på grund av svårläst handstil eller när brevskrivaren glömmer att skriva ut den helt. Vi har ett antal frimärken i en hög här som vi inte hade haft något emot att få använda i ett svar till vederbörande. Ibland kan vi dock göra undantag från regeln om svarsporto, men då skall det verkligen finnas en viktig orsak till att vi gör så. Vissa mer omfattande bidrag som vi inte kan använda rakt av returneras med några rader om vad som inte var bra samt råd om hur texten kanske kan förbättras. De som får bidrag publicerade i Sinkadus kontaktar vi själva i samband med publiceringen. Om du vill veta genast om ditt bidrag kommer med eller inte, vill vi att du skickar svarsporto.

Frågor som rör prenumerationer och eventuellt uteblivna nummer av tidningen och beställningar av äldre nummer behöver inte åtföljas av något svarsporto.

—Red

Rent hus om eldkvastar

Jag är fascinerad av drakar både i Drakar och Demoner och i andra rollspel. Men...

Drakarna i Monsterboken skulle enligt er förklaring inte kunna spruta eld! Den logiska förklaring ni ger skulle aldrig fungera i realiteten (och då knappast ens i realiteten i Ereb Altor)!

På sidan 62 i MB skriver ni: "Drakens eldkvast består av vätgas, som bildas i dess matsmältning när starka magsyror reagerar med olika ämnen. Vätgasen antänds katalytiskt av den platina som finns i drakens tandemalj."

För det första tror jag inte att drakens föda omvandlas till vätgas. Det är troligare att den blir omvandlad till s.k. sumpgas. Denna gas består av olika kol- och syreföreningar. Gasen är antändbar precis som vätgas, även om vätgas är mer explosivt än sumpgas som flammar upp likt en gasolbrännare med en blå och röd låga. Med tanke på vad ni skriver om drakens eldkvast, är det sistnämnda mer troligt än exploderande vätgasen.

Men vad har platinan i tandemaljen att göra?

Enligt er skulle den fungera som en katalysator för vät- eller sumpgasen. Detta tolkar jag på följande sätt:

Platinametallen är starkt upphettad av de frätande syrorna i drakens mun. När draken pressar upp gasen och den passerar den flera hundra grader varma platinaemaljen antänds gasen. Det hela är möjligt eftersom man kan skapa mycket höga temperaturer med olika kemiska blandningar, och det är även rimligt med tanke på att drakar är okänsliga för värme.

Angående mutationen eldkastare i Mutant har jag kommit fram till en annan förklaring. RPs föda omvandlas till sumpgas. Denna samlas i magen och när RP vill använda mutationen släpper han ut gasen. För att antända den slår RP sin tunga mot tänderna. När den lilla kiselplatta som sitter på tungan slår emot tandemaljen, som innehåller kvarts, uppstår en gnista och gasen flammar upp.

Jag hoppas att jag har tolkat era regler rätt och att mina förklaringar är rimliga.

Daniel Nilsson, Valbo

Vi ska göra vårt bästa för att förklara hur drakarnas eld fungerar, utifrån en blandning av kemi och fantasy. Vätgas kan mycket väl bildas i drakens matsmältning. Betänk att denna är baserad på svavelsyra (H_2SO_4), till skillnad från vanliga djur som använder saltsyra (HCl). När svavelsyran reagerar tillsammans med drakens föda bildas vätgas. Sumpgas (metan, CH_4) bildas i samband med förruttnelseprocesser i helt andra kemiska reaktioner.

Drakens vätgas samlas i speciella blåsor runt magsäcken. När den sedan andas ut vätgasen blandas denna med luftens syre och s.k. knallgas uppstår. Platinan i tandemaljen agerar sedan som katalysator och får syre och vätet att reagera tillsammans i en magnifik pyroteknisk uppvisning.

Tilläggas kan att en väte-syreflamma har en temperatur på flera tusen grader, medan en metan-syreflamma bara brinner med en värme på kanske tusen.

Däremot kan man i Mutant tänka sig den lösning du har föreslagit. Den mänskliga kroppen kan inte producera vätgas på samma sätt som en drake, medan metan är en verklig biprodukt av matsmältningen.

—Red

Svar till datorskeptikerna

I Sinkadus nr 8 klagar några på Monster & Microchips. "Datorer dödar känslor" var det någon som sa. Det beror på vem som använder datorn och hur. Om spelarna sitter och läser det som SL borde berätta för dem, så håller jag med om att det dödar känslorna, men det är inte så jag tycker att man skall använda datorn. Jag använder den som en hjälpreda, som t.ex. när vi spelade Grå döden gjorde jag så att jag hade alla soldaterna in-

programmerade. Istället för att hela tiden behöva bläddra i boken, slog jag bara in soldatens nummer och all information kom upp på skärmen. Spelarna såg bara datorns baksida.

Datorn kan också användas utanför spelmötena för att t ex göra en hel armé med något litet program, vilket kan vara av intresse för alla som har Gigant och sätter upp arméer.

David Sjögren

Rätt lustigt det här, det kommer fortfarande ilskna brev om att ta bort Monster & Microchips — och då har det ändå inte förekommit någon sådan spalt sedan nr 8! Man skulle ju då kunna tro att vi faktiskt har dumpat den spalten, men så är inte fallet. Vi har fått programlistningar från flera håll och i Gislaved sliter några killar och sliter med ett omfattande program för framslagning av rollpersoner till Expert. Exakt hur vi skall göra med dessa är inte helt klart, men vi hoppas kunna presentera något i Sinkadus under våren eller sommaren. Rena dataspelsrecensioner kommer vi dock inte att ägna mer utrymme åt.

—Red

Ett par ord från andra sidan...

Efter lång tidsväntan kom så äntligen Sinkadus nr 9 från Sverige (jag prenumerar inte). Brevspalten i det numret var ytterst underhållande. Jag skulle vilja kommentera en del av den kritik som riktades mot er där.

Björn Hellqvists brev och Fredrik Malmbergs svar: Jag tycker att det verkar som om Björn har en naiv inställning till Äventyrsspels marknadsföring. Om det hjälper Äventyrsspel att sälja sina produkter genom att döpa dem till saker som liknar namnen på amerikanska spel, så tycker jag att det är helt logiskt att de gör så. Detsamma gäller reklamen, där Äventyrsspel naturligtvis skall inrikta sig på den grupp som ger mest klirr i pengakistan.

Snobbismen som ligger i att använda engelskspråkiga rollspel är rent ut sagt skrattretande. Den beror på att den svenska 13-åringen i allmänhet inte behärskar den engelska som krävs för att förstå reglerna till spel som MERP, D&D, mm. De amerikanska 12- och 13-åringarna däremot, förstår dem alldeles utmärkt. De går direkt till rollspelandet efter en halvtimmes inspirerande He-man på TV. Men bara för att de använder samma regler som de 20-åriga amerikanska och svenska spelarna så innebär ju inte det att de spelar samma slags kampanjer. Det är ju faktiskt inte reglerna som gör spelet utan hur man använder dem. Själv tycker jag att Äventyrsspels regler (DoD Gigant) är alldeles utmärkta.

Monsterboken II: Dess svala mottagande tror jag beror på att humanoider är de intressantaste varelserna, och att det efter Monsterboken I inte fanns något utrymme för fler. Tre nya svartfolksraser t ex, vore ganska ointressant.

Dag Stålhandske förtjänar många djupa bugningar för artikeln om drakar. För övrigt förtjänar Äventyrsspel ett stort tack för att de har fört in rollspel på den svenska marknaden. Förhoppningsvis sprider sig hobbyn så pass att man slipper de fördomar som finns mot rollspel, jag syftar speciellt då på de påstådda självmorden.

Mats Åberg, San Jose, Californien

Laglöshet?

Jag blev rent ut förbannad (ursäkta alla snälla människor) när jag läste Sinkadus nr 9. Vad menar den förnipplade och "hängivne CM" med att man inte kan råka ut för lagens långa näsa, nej, jag menar arm, i Mutant? Kolla t ex Nekropolis och Bris Brygga.

Roleplaying Dennis

Tja, lagens upprätthållare befinner sig alltid där SL (eller CM) bestämmer, oavsett vilket rollspel det rör sig om. Där en spelledare har en veritabel polisstat har en annan en värld där det inte finns några poliser alls. Hur ordningsmakten används i rollspelandet är faktiskt helt och hållet en enskilde spelledarens domän. Spelkonstruktören kan lägga in vad han vill i sitt spel men har ingen kontroll över hur spelet används. En klok SL tänker på detta och ser till att spelarna inte kan komma undan med vad som helst.

—Red

Civilisationens fall...

Personligen tycker jag inte om idén med Mutant i rymden, eftersom jag tycker att Mutant är bra som det är på jorden. Men inget ont om det. Andra kanske tycker det är bra så jag ska inte säga något i stil med "det är ju för fan värdelöst ju!", vilket för övrigt är ett mycket ociviliserat sätt att uttrycka sig på.

För övrigt skulle jag gärna se Chockäventyr ute i handeln som ni själva har gjort, och inte bara översättningar från engelska.

Magnus Lundgren

Din första synpunkt sätter fingret på något som vi ofta har anledning att bli illa berörda av. Vi vill gärna veta vad våra kunder tycker om produkterna; vad är bra, vad är dåligt, vad vill ni ha härnäst, etc, för att kunna göra så bra saker som möjligt. Det effektivaste sättet att påverka oss är att i lugn och saklig ton framföra åsikterna och motivera dem, utan att gå till överdrift. En genomtänkt kommentar — även om kritiken är dödligt svidande! — blir alltid läst och begrundad, något som sällan händer med det vi får från de som skriker och svär.

Många brevskrivare ägnar mycket energi om att tala om vad vi inte ska publicera, men vi är betydligt mer intresserade av förslag på vad vi ska publicera. Förslag att sluta publicera X tillför oss inte några nya idéer och även om någon inte gillar en viss produkt så finns det många andra som gör det; varför då beröva dem deras nöje? Alla våra spel har fans och motståndare. Vi lever på att tillfredsställa kundernas intressen och därför får den senare gruppen faktiskt stå ut med att vi publicerar många olika slags spel och speltillbehör, även sådana de inte är särskilt intresserade av.

Och nu till din fråga: Tyvärr har vi inte fått in något Chock-äventyr som är tillräckligt långt för att kunna publiceras i eget häfte. De tre äventyr som har tryckts i Sinkadus är dock egenproducerat material.

—Red

Oengagerat och dumt

Jag har lite kritik, beröm och en fråga. Först och främst undrar jag varför Dag Stålhandske har fått sina artiklar publicerade. De är enligt min (och många andras) mening ovanligt oengagerade och dumma. Tag till exempel artikeln om drakarna; den beskriver dem så ingående att all mystik går upp i rök. Drakarnas övernaturliga förmåga att flyga och spruta eld förklaras "vetenskapligt". Blä!!!

Jag vill dock ge er mycket beröm för Efter Ragnarök. Det var mycket genomtänkt. Gör fler produkter till Mutant, främst äventyr. Bort med Chockäventyr i Sinkadus.

Jesper Huor

Många andras mening är att Dags artiklar är synnerligen läsvärda och intressanta, annars skulle inte till exempel drakartikeln inte ha fått så bra betyg.

Ett par Mutant-äventyr är inplanerade för 1988 kan jag glädja dig med, men svara mig sanningsenligt nu; vad skulle du säga till någon som lika intensivt bad oss slänga ut Mutant-äventyren ur tidningen...

—Red

Ärade redaktion!

Vem var så imbecill att han kom på idén med trädstamskanonen, va! Vi bara undrar.

Daniel, Anders och Jörgen

Tja, det måste väl ha varit han som byggde den första trädstamskanonen då. I filmen The Mission *som gick för något år sedan (med Robert de Niro i huvudrollen), användes just sådana kanoner, och precis som i Ingemars beskrivning av dem var de nästan lika farliga för skytten som för målet.*

—Red

Enkätkommentarer

Det var ett tag sedan det gjordes en djupdykning bland enkätsvaren, men vi tycker att det kan vara läge för det igen. Samtliga kommentarer är från den senaste enkäten. Och om det verkar som om proportionerna inte stämmer enligt svaret på E.T.s brev, så beror det på att vi gillar att ställa disparata åsikter mot varandra...

Det är klart att det ska vara lite humor i spelen, annars blir de ju bara döda och gråa!!!

Eran skapelse förgyller världen!

Gör ett spel om kriget mellan enklaverna.

Hindenburgkartan i Efter Ragnarök var fantastisk!

Jag tycker att ni borde utöka sidorna om Zonen och ha med mer information om Combat Cars.

Ta bort allt om Combat Cars!

Brädspel är kul tidsfördriv men kan aldrig bli lika intressant som rollspel.

Gärna fler brädspel. Bygg ut Talisman.

Akta er för att fylla ut Sinkadus med artiklar om alla era produkter, för då blir tidningen (som en viss hob en gång sade) "som för lite smör på en alltför stor brödskiva".

Jag tycker att Sinkadus skall stavas Zinkadus. Så de så!

Älskar ni rollspel? Är all er tid upptagen av rollspel (det är all min tid)?

Kan ni inte ge mera förslag till böcker och filmer som visar hur Mutant-världen ser ut?

Om ni skickar in bra bok- och filmtips så lovar vi att publicera dem.

Visserligen var jag inte på spelkongresserna 1986 och 1987, men efter vad jag har hört så är de alltid toppen, och det tror jag.

Dag Stålhandskes "Grundegenskaperna begrundade" var vrålbra!

Sådana som skriver hatbrev borde ju stympas! Vad tänker de med? Njurarna?

Blev Supercars censurerat av Trafiksäkerhetsverket, lagt på is eller helt enkelt borttappat?

Lagt på is tillsvidare.

Stjärnornas Krig? Rollspel? Godnatt!

Jag ser verkligen fram mot Stjärnornas Krig-rollspelet på svenska, för jag har kikat på originalet...

... för att ge plats åt mina idéer kan ni ge Chock och Mutant fem rader var...

Mer Mutant 2-äventyr! MER SINKADUS!

En alldeles superb, perfekt, underbar, vacker, glädjande (räcker det?) tidning. OBS! Bry er inte om smicker, sötnosar.

Och varelserna då (stor suck): sladderspettar, rovgranar och jättegäddor. Nej, fy vad amatörmässigt! Och varför har ni tagit bort originalkartorna till era översatta SRR-grejor? ICE gör ju världens överlägset bästa rollspelskartor (jag har erfarenhet, tro mig)!

Anledningen till att somliga av ICE' kartor inte används beror antingen på att de är felaktiga, har höjdlinjer i fot, inte har ortnamnstexterna på en separat film (vilket gör att om vi skulle trycka kartorna skulle vi få med oönskade engelska namnformer), eller är onödiga (ett exempel är en karta till ett avsnitt i Rohan, vars relevanta del hade klippts bort!).

Att leja en prisjägare

En marknadsstudie av Mats Holmlund & Magnus Borell

Hur lejer man en prisjägare? Hur stor bör belöningen vara för att man skall få respons hos allmänheten? Detta är frågor som vi hoppas kunna besvara i den här artikeln. Men för att börja från början...

Prisjägarens historia sträcker sig lika långt tillbaka i tiden som det har funnits belöningar eller efterlysningspengar att inkassera (allt prat om "prinsessan och halva kungariket", ni vet). Själva prisjägaryrket, det "yrke" vi idag förknippar med ordet och som innebär att jaga efterlysta personer, kommer först långt senare i historien, närmare bestämt under senare delen av 1800-talet. Benämningen prisjägare tillkom i USA (bounty hunter) vid den här tiden, som var prisjägarnas guldålder. Denna varade från i stort sett 1861, då inbördeskriget startade, fram till århundradets slut. Anledningen till prisjägaryrkets uppsving vid denna tid var att många deserterade från båda sidor under kriget. Desertering sågs som en allvarlig krigsförbrytelse, och varje desertör efterlystes för att kunna ställas inför krigsrätt — dead or alive.

Efter inbördeskrigets slut drabbades landet av en brottsvåg i form av sysslolösa militärförband som begick brott i brist på annat, eller grupper som på egen hand fortsatte kriget. Dessa samt alla desertörer som ännu inte infångats, såg till att prisjägarens yrke fortsatte att vara en lönsam verksamhet.

Ett av dessa otaliga band som bildades efter krigsslutet var det fruktade och ökända gäng som leddes av Jesse James. 1882 sköts han bakifrån av en av gängmedlemmarna medan han dammade en tavla (vilket också män av Jesses kaliber kan vara tvungna att göra). Dådet inbringade $10.000, en summa som idag kanske skulle motsvara 500.000—1.000.000 kr! Detta visar att prisjägarna kunde inkassera ofantliga summor om de lyckades fånga någon förbrytare av lite större kaliber. Det normala var dock att de precis klarade av att försörja sig.

Bland folk i allmänhet var prisjägarna föga populära eftersom angiveri ansågs vara något som en hederlig karl inte ägnade sig åt. Dessutom klassades prisjägarna som samma ohyra och revolvermän som sina offer. Många prisjägare var invandrare som flytt från sina respektive länders polismyndigheter och liknande. På grund av allt detta har prisjägare alltid framställts som lismande, intrigerande, fega och hämndlystna personer i medier av alla slag.

Sådana personer räknar vi dock till de rena angivarnas skara. De riktiga prisjägarna kan ses som gårdagens privatdetektiver, låt vara att de inte var så hänsynsfulla som Sherlock Holmes, Hercule Poirot och allt vad de heter.

På samma sätt som det finns mer eller mindre skickliga detektiver finns det olika skickliga prisjägare. De kan vara allt från slipade och dådkraftiga äventyrare till rena krogbusar i behov av ett mål mat. Vi har därför delat in prisjägarna i tre klasser (mer om det längre fram).

Prisjägarna i Mutant bör vara ganska skickliga på sina vapen och vara vana vildmarksmänniskor med färdigheter som Spåra, Orientering, Rida, med flera. Vidare är det ett plus ifall de har lite näsa för affärer, något som skyddar dem från underbetalning, en praktisk omständighet vid en lejning.

De fyra tyngst vägande faktorerna som påverkar resultatet vid lejandet av en professionell prisjägare för ett uppdrag är:

- Klassen på prisjägaren.
- Klassen på den efterlyste.
- Storleken på belöningen.
- Antalsförhållandet mellan prisjägare och offer.

Prisjägarklasserna

I Proffs (PC Eberhardt, Leo Svartskugga)
II Glad amatör (de flesta äventyrare)
III Krogbuse, ligist

Skurkklasserna

I Ökänd skurk, revolverman, maffioso, terrorist
II Vanliga förbrytare; bankrånare, landsvägsrövare
III Buse, ficktjuv, ligist och liknande

Exempel på lejning

Äventyraren Rogg har fått uppdraget att försöka föra tillbaka tre diligensrå-



"Ship will automatically destruct in T minus five minutes."

nare, ”döda eller levande”.

De tre är revolvermannen Jerry Lokatt (klass I) och landsvägsrövarna Kråk-Jim och Hårda Bandage (klass II). I belöning erbjuds han 2000:-. CL för lejaren John beräknas enligt följande procedur: Rogg är en prisjägare av klass II och resultatet enligt tabell 1 blir +15 (prisjägare klass II/1200:-).

I tabell 2 får vi veta att Jerry medför ett riskavdrag på 7 poäng, medan de övriga två lägger till 2 poäng vardera, sammanlagt 11 poäng. Dela summan med antalet brottslingar: 11/3 = 3,66... vilket avrundas till 4.

Summan av resultatet från tabell 1 och 2 blir 15 – 4 = 11.

I tabell 3 görs följande: Oddset beräknas till 1:3 (eftersom oddset 1:3 inte finns i tabellen får SL göra en uppskattning av multipeln, och oddset 1:3 ger då 1/2,5 = 2/5).

11 x 2/5= 4,4 vilket avrundas till 4.

Till denna kvot lägger lejaren sin reaktionsbonus (John har +1). Lejningstalet den här gången blir då 5 (4+1). Lejaren slår 1T20 och om tärningskastet visar lika med eller lägre än lejningstalet, lyckas lejningen.

John slår 8 och misslyckas. John och Rogg får nu köpslå om en ny summa.

Tabell 1: Belöningens storlek

	Belöning (pengar eller in natura)						
Klass	50	100	250	500	1.000	5.000	10.000
I	Fråga inte	Fråga inte	–5	±0	+5	+10	+15
II	Fråga inte	–5	±0	+5	+10	+15	+20
III	+5	+10	+15	+20	*	*	*

** Erbjuds aldrig dessa summor.*

Tabell 2: Skurkens dignitet

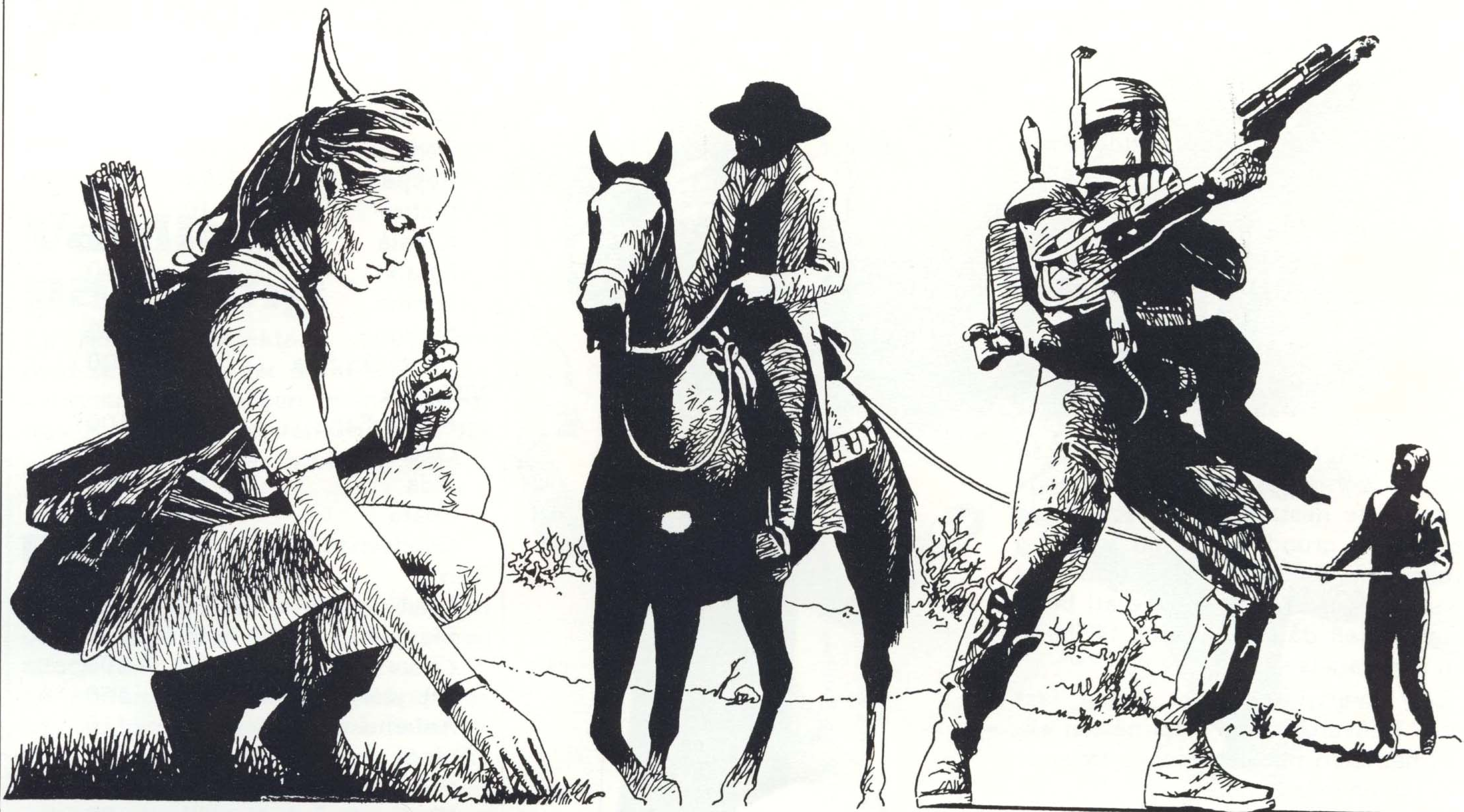
	Prisjägaren		
Skurken	I	II	III
I	–2	–7	–12
II	±0	–2	–2
III	*	+3	+6

** Åtar sig inte uppdraget.*

Tabell 3: Antal motståndare

	Prisjägaren		
Odds*	I	II	III
5:1	2	4	10
2:1	1,5	2	4
1:1	1	1	0,5
1:2	0,75	0,5	0,25
1:5	0,5	0,25	0,1

** Oddset visar prisjägaren i förhållande till antalet förbrytare (1 prisjägare mot 5 förbrytare = 1:5).*



Leo Svartskugga

Porträtterad av Mats Holmlund och Magnus Borell

Leopold Stein föddes i den lilla byn Næstved, norr om Nekropolis i Ulvriket. Fadern var värdshusvärd och allt annat än äventyrlig, så pojken var hårt hållen hemma och utbildades enligt faderns önskemål, det vill säga till att så småningom ta över värdshuset. Detta fortgick tills Leo var tretton år då fadern dömdes till döden efter att i självförsvar ha skjutit en våldsverkare på värdshuset, som senare visade sig vara en officer i underrättelsetjänsten.

Modern blev sjuk efter faderns död och orkade därför inte med att ta hand om sonen, så Leo sändes iväg till sin morbror. Det var morbrodern, en f d äventyrare, som introducerade det äventyrliga livet för Leo, ett liv som har lett till hans nuvarande yrke: prisjägarens.

Vid sjutton års ålder flyttade Leo från Ulvriket som han hade hatat sedan faderns död. Mot Pyri-samfundet bar det, närmare bestämt till Hindenburg där Leo snabbt lärde sig gatans språk. Han insåg tidigt att en person som var skicklig på att hantera sina vapen, ganska fort skulle kunna slå sig fram och göra en karriär i de mer äventyrliga yrkena.

Under två års tid försörjde han sig som livvakt vid handelskonvojer mellan Pyri och Storpolen men var tvungen att sluta på grund av samarbetssvårigheter. Under nittonhundratalet skulle diagnosen ha varit paranoid schizofreni, visserligen lindrig, men tillräckligt allvarlig för att han skall påverkas av sjukdomen. Istället började han försörja sig som prisjägare, ett val som ganska snabbt visade sig vara lyckosamt. I dagsläget är han en av

Skandinaviens mest (ö)kända inom yrket.

Svartskugga är lång, mörk och mager med iskalla blå ögon. Håret är svart och räcker till axlarna, överläppen pryds av en välansad mustasch. Han klär sig oftast i slitstarka svarta byxor och vit skjorta, under vilken han bär ett dubbelt, härdat läderharnesk. Då Leo är så mager märks inte harnesket. Utanför skjortan sitter en svart väst av halvgrovt tyg och utanpå den en lång gulgrå rock. Ett par kraftiga läderstövlar och en svart lokhatt avslutar munderingen.

- Inbundenhet som ger upphov till kontakt- och samarbetssvårigheter.
- Likgiltighet inför andras känslor, vilket är grunden för hans hänsynslöshet och grymhet.
- Förföljelsemani, som har gjort honom mer än normalt misstänksam.

Svartskugga är mycket svår att överraska eftersom han väntar sig det värsta från vem som helst, när som helst, och omger sig med en mängd skydd och säkerhetshöjande åtgärder för alla eventualiteter. Uttrycket "sova med ett öga öppet" passar utmärkt in på honom. Han arbetar alltid ensam och ser andra prisjägare som opålitliga konkurrenter.

De magra och grovhuggna anletsdragen har gett honom rykte om att vara hänsynslös och iskallt beräknande, vilket stämmer på i alla fall en punkt; hänsynslösheten. Det har sin grund i schizofrenin som yttrar sig på följande sätt:

Ett visst självhävdelsebehov kan spåras i och med det att Svartskugga åtar sig de flesta uppdrag och aldrig backar på grund av att ett uppdrag skulle vara för farligt. Den som lejer honom bör dock ha i åtanke att belöningen skall då i proportion till faran och uppdragets svårighet.

Leo Svartskugga har ingen fast punkt i tillvaron, men finns nästan alltid i närheten när det vankas lönande eller utmanande uppdrag.

Not till SL

Spelledaren bör tänka på att Svartskugga är svår att överraska, men om någon till äventyrs skulle lyckas har Leo inga problem att skjuta sig ur en oförberedd situation. Spelarnas chanser att eliminera honom bör därför vara mycket små. Han är en svårmodig person som är nästan omöjlig att övertyga om något därför att han tror att alla har något att dölja och därför är beredd på vad som helst. Den extrema personligheten gör honom mycket svår att rollspela på ett övertygande sätt, vilket gör att vi rekommenderar att nybörjar-SL inte försöker använda honom eller liknande figurer i sin allra första kampanj.

Grundegenskaper

STY	11	STO	14	UTB	2
INT	16	FYS	15	KP	29
PER	8	MST	17	SB	—
SMI	26	ITF	18		

Klass: FMM
Längd: 196 cm



Vikt: 55 kg
Förflyttning: 9,5 m/sg
Turpoäng: 8
Ryktbarhet: 13
Ålder: 36 år
H-värde: 1
MH-värde: 3
Mutationer: Sonar, Snabbhet, Dubbelhjärna
Defekter: Underligt utseende (extremt mager)
Utrustning: 2 mycket välskötta revolvrar kaliber .38 i varsitt svart läderhölster + 60 patroner; dubbelt, härdat läderharnesk abs 6; en stridstränad pansarhäst; ett ID-kort IV; ett par infraglasögon; en "Rambo III"; en filt; en veckas fältproviant; ett par handbojor; 40 m lätt nylonrep: tre läkedrog I, en läkedrog III, två Regen I, två Regen II och tre Bovuzator; ett gevär 9 mm i sadeln; en splittergranat och två energigranater.

Färdigheter

Personliga	FV	GCL (%)
Bluff	13	75
Finna dolda ting	21	200
Första hjälpen	13	125
Gömma sig	11	110
Hoppa	10	150
Klättra	10	150
Köpslå	9	95
Lyssna	13	140
Simma	10	C
Smyga	15	200
Upptäcka fara	22	220
Vildmark		
Kamouflage	12	100
Orientering	12	110
Rida	15	180
Spåra	22	200
Överlevnad berg	14	115
Tjuv		
Låsdyrkning	10	130
Skugga	15	135
Undre världen	12	100
Utbrytarkonst	13	160
Änterhake	8	110
Lärdom		
Värd. högteknologi	4	35
Värd. vap. & rust.	11	90
Värd. smycken	9	75
Stridsfärdigheter		
Stridskonst	8	110
Dolk	21	300
Pistol	31	425
Gevär	18	255

Fäktkonst

av Mats Blomqvist och Anders Blixt

För att kunna använda detta regelavsnitt måste du ha tillgång till Mutant 2.

Bland Pyri-samfundets adelsmän utvecklades en särskild, avancerad fäktteknik för värja. Kring år 40 PT formaliserades teknikerna i den berömda Hindenburg-akademin av fäktmästaren Caspar af Högsten. Det blev sedan ett tecken på god stil bland adelsmän i hela Skandinavien att behärska dess olika manövrar.

I spelet representeras detta av en ny färdighet som vi kallar *Hindenburgfäktning* (SMI/4, tillhör U2 Svärd). Färdigheten utövas med värja. Den är utvecklad för strid mot människoliknande varelser. Dess specialmanövrer kan inte utföras mot andra typer av varelser.

Endast rollpersoner som antingen är borgare födda i storstad eller adelsmän kan köpa FV i Hindenburg-fäktning för bakgrundspoäng. Däremot kan alla rollpersoner lära sig färdigheten när de väl kommer i spel. Fäktmästare som kan lära ut denna färdighet finns endast i stora städer, t.ex. Hindenburg och Pori, och de väljer sina elever noga. Endast belevade och seriösa personer göre sig besvär.

Manövrar

En Hindenburg-fäktare kan välja mellan en rad olika specialmanövrar som ingår i färdigheten. Han har alltså samma FV och GCL för alla följande attacker och pareringar.

För att förtydliga manövrarna figurerar två personer, kallade A och B i förklaringarna. A måste vara kunnig i Hindenburg-fäktning, men B behöver inte vara det.

Vanlig attack

Hindenburg-fäktaren kan välja vilken kroppsdel han ska angripa. Om han siktar på huvudet eller någon av armarna minskas CL med 15% eftersom de är små mål och svårare att träffa..

Vanlig parering

En Hindenburg-fäktare kan parera med sin värja under en attack. Detta avbryter inte attacken, men försenar den 2 sg (om fäktarens H-värde för värja är 1 försenas attacken bara 1 sg).

Fint

Att finta är en liten handling. Den kan utföras segmentet precis före en vanlig attack (men inte i andra situationer). A gör ett färdighetskast. Om detta lyckas har han gjort en fint. B gör i så fall ett färdighetskast för sin parering. Om B:s kast lyckas har B genomskådat finten och påverkas inte av den. Om B:s kast däremot misslyckas, blir hans parerchans halverad.

Redublering

Redublering är en särskild attack som är en liten handling. Denna manöver kräver att A gör en vanlig attack som pareras av B. A kan då utföra en redublering med samma vapen i nästa sg. Denna attack måste riktas mot samma kroppsdel som den vanliga attacken. CL för redublerings-angreppet är halva GCL. B:s CL för parering minskas med 20%.

Denna manöver kan inte utföras om B parerar med sköld.

Ripost

Ripost är en särskild attack som är en liten handling. Denna manöver kräver att B gör en vanlig attack som pareras av A. A kan då utföra en ripost med sitt parervapen i nästa sg. CL för ripost-angreppet är halva GCL. Han kan välja vilken kroppsdel han vill angripa. B:s CL för parering minskas med 20%.

Defensiv attityd

A kan välja att inta en defensiv attityd i striden. CL för attacker halveras medan CL för hans pareringar ökar med 20%. Detta är ingen egen manöver utan kan kombineras med ovanstående manövrar.



Märkliga zoner

Emil Persson och Olle Sahlin

Utdrag ur Furtwan Storsäls "Handbok i överlevnad", kapitel 3, vilket diskuterar vissa fenomen i s.k. "Förbjudna zoner".

Europa Zoner

Jag har under alla mina år som lycksökare i Europa varit med om en hel del som har etsat sig fast i barken på mig. Som gammal och ålderssvag tänker jag nu berätta om en del av det jag vet om de förbjudna zonerna, och må Cybern ta dig om du påstår att jag ljuger! Eftersom du är ung och oerfaren, men ändå modig, kommer du säkert att ha nytta av denna kunskap, för "livet är en kamp om bättre vetande".

Genom mina irrfärder har jag fått klart för mig att Europa har minst 100 olika zonområden. Nu talar jag bara om omfattande zoner på minst 100 km². De mindre zonerna ligger som utslängda gruskorn och är väldigt många. Beroende på utseende och fauna har många zoner fått särskilda namn av folket som bor runt om.

Den mest kända zonen i Europa är utan tvekan Gruznan (Zonernas moder) vilken täcker så gott som hela det forna Tyskland. Under århundradena har det av återvändande berättats om många märkliga och hemska ting i denna jättezon. Inte ens jag har lyckats tränga mig fram till denna zons centrala delar, vilket säger en hel del om Gruznan. Ökändast i Skandinavien är antagligen zonen där Stockholm en gång låg. Andra zoner vars namn berättar om vad man kan finna där, är till exempel: Pupurregnet, Eldvattnet och Skuggdalen.

Vad gäller den radioaktiva strålningen i zonerna, kan jag säga att den numera är riktigt hög och farlig endast i fyra stycken, nämligen Gruznan, Perestrojkan (vid Kolahalvön), Arnoldssonska mardrömmen (Skåne) och Zonnteknor (Geneve).

Klimat förändringar

I så gott som alla zoner jag har stött på, har det förekommit besynnerliga klimatförändringar och andra fenomen. Jag kan inte ta upp alla, utan det får bli ett axplock av de som är mest intressanta. I en och samma zon kan flera av dessa förekomma, ibland även samtidigt och/eller på samma plats.

Ett flertal zoner sträcker sig ut över sjöar och hav, vilket kan göra dessa mycket förrädiska, då vatten redan i sig är mycket oberäkneligt.

Vind

Inom ett område råder ständig stiltje eller så rasar vindar med orkanstyrka. I fall med det sistnämnda leder i regel vindarna in mot ett centrum där de samlas i en enorm virvel som kan suga med sig det mesta. Arnoldssonska mardrömmen, en kraftig virvelstorm i viken mellan gamla Köpenhamn och Malmö, har fått sitt namn av denna orsak.

Regn

Dessa träskliknande platser pinas ständigt, dag som natt, av ett piskande regn, ibland uppblandat med farliga ämnen som t ex syror. Purpurregnet i Gruznans nordligaste hörn, är direkt livsfarligt för den som inte är ordentligt skyddad. De flesta ämnen löses upp på mycket kort tid.

Värme och kyla

Det finns områden där temperaturen helt plötsligt och oförklarligt kan sjunka till -40° eller stiga till mer än +60° på mindre än en timme. På andra platser är temperaturen konstant, den förändrar sig aldrig, oberoende av förhållandena runt om. Ett exempel på detta är Dents kvadrant, även den i Gruznan, där temperaturen ständigt ligger på +42°. En sådan situation kan bli ganska obehaglig, i synnerhet om temperaturen ligger så högt som +60°, vilket lyckligtvis är ganska ovanligt.

Vandrande vakuum

En oerhört farlig företeelse är de vandrande vakuumbubblorna. Framförallt förekommer de i mellersta Gruznan, där ett okänt antal, cirka 200-400 m stora, bubblor rör sig runt i en vid cirkel, vars diameter tycks vara omkring 14 mil. Vakuumbubblor, både vandrande och stationära, finns i ett flertal zoner. En robot som jag samtalade med en gång, hade en teori om att det kunde röra sig om påverkan från större stasisfält.

Ljud- och ljusfenomen

Djävulsljus

På vissa platser tycks solen skina på ett mystiskt sätt, strålarna verkar bränna eller steka all bar hud, dock utan märkbar värme. Djävulsljuset brukar sträcka sig över ganska stora, sammanhängande ytor.





Ljusfrånstötande fläckar

I en del zoner finns fläckar där ljus på något besynnerligt vis stöts ifrån eller absorberas. Det mesta av det synliga ljuset bara försvinner, och om det beror på något i luften eller inte, är något som jag inte har lyckats ta reda på. Om laservapen och mätintrument som använder laser fungerar i de här områdena känner jag heller inte till.

Igenkänningstecknet är annars det grå töcken som breder ut sig längs med marken och i luften, och är näst intill omöjligt att tränga igenom med normal mänsklig syn. Detta faktum utnyttjas av många sonar- och IR-seende rovdjur som smyger omkring i töcknet, knappt synliga för små stackars bortkomna varelser.

Ljudlösa fickor

Oförklarligt är det när det bildas ljudlösa fickor i zonerna. Helt plötsligt är allting tyst omkring en, samtliga ljud har försvunnit. Den här situationen är så kuslig och tystnaden så total att man tycker sig kunna "höra" den. När man sedan lämnar det ljudlösa området kan chocken bli så stor att många olyckor har ägt rum.

Förvrängda ljud

Delvis en motsats till de ljudlösa områdena är de platser där alla ljud förvrängs på ett eller annat sätt. Ljuden kan kraftigt förstärkas eller försvagas på något ögonblick, så att en viskning slutar som ett tordönsvrål, eller så att en explosion förklingar i spröd klockklang. Märkliga ekon förekommer, även skrämmande pipanden och tjut, knäppningar i luften och dova dån.

Vid ett tillfälle har jag fått uppleva det förunderliga i att ett samtal som utspann sig fyra dagar tidigare, återkom som ett allt hastigare repeterat eko, som till slut dog bort i en nästan ohörbar vissling.

Det har hänt att personer som har tillbringat lång tid på dessa platser, har blivit fullständigt rubbade eller helt skrämda från vettet av konstigheterna.

Märklig flora

Sjögräs

Där en zon sträcker sig ut över vatten blir tillväxten av sjögräs, tång och liknande, i regel fullständigt måttlös. Lagren av växter når ofta ända ner till botten. Den som kör in i tången med kölbåtar eller motorbåtar, eller ramlar i, får sannerligen problem. För det mesta är det vanliga, ofarliga växter, men det kan givetvis vara både giftiga och/eller köttätande alger som har klumpat ihop sig. Det finns även gott om andra rovdjur under sjögräslagren som bara väntar på att något skall dratta i.

Vinrankor

Åtskilliga av ruinstäderna i sydvästra Gruznan (de gamla vindistrikten i Frankrike och Tyskland) är övervuxna med vinrankor av gigantiska proportioner. Bladen är ganska normala i storlek, och är sällan av annan färg än grönt eller purpur, men jag har vid tillfällen stött på plantor både med svarta och med silverglänsande blad.

Jag avråder med bestämdhet alla från att äta vinrankornas druvor, ty många innehåller det paralycerande giftet drôhle-carsi.

Mossa

Fuktiga och våta områden kan vara helt övervuxna av mossor. Alla ytor på dessa platser är mer eller mindre dränkta i mossa som har dödat allt annat levande i växtväg genom sitt parasiterande levnadssätt.

Färgen på mossan kan skifta mellan bjärt flourescerande grönt över hela den grön-grå skalan till gråvitt, och mosstäckets tjocklek varierar mellan 1 mm och 1 m.

Alltför långvarig vistelse i mossangripna områden medför även att mossan biter sig fast i en själv; jag har fortfarande ett missprydande märke, stort som en handflata, på mitt högerben efter just ett sådant angrepp.

Ormbunksskogar

Stora ormbunkar med stamtjocklekar på tre-fyra decimeter och en höjd av tre meter, låter kanske inte så farligt, men vänta tills du har sett en riktig ormbunksskog liknande den i Liepajazonen i Lettland. Jämn mark, glest mellan stammarna — och ett nästan kompakt tak av ormbunksblad på tre meters höjd, genom vilket ett grönt ljus bara nästan lyckas bryta den ständiga skymningen under bladen. Inga andra växter utom vissa enkla mossor och svampar klarar av att leva i den miljön. Men där finns gott om både växtätande djur som har anpassat sig till ormbunkarna, och rovdjur som lever av växtätarna.







Nya cyborgförmågor

Jon Ljunggren Mats Holmlund och Magnus Borell

Reds anm.: De förmågor som markeras med • kan installeras på RBT och RBM enligt de regler som förekommer i Efter Ragnarök.

Stålnypor•
Kostnad: 10

Cyborgen kan låsa sina fingrar i ett järnhårt grepp, t ex runt en arm eller ett rep. Cyborgen tappar sedan inte greppet förrän han själv bestämmer sig för att släppa. Cyborghandens insida är försedd med en refflad ytbeläggning som förbättrar greppet ytterligare. Handen håller för cyborgens vikt x 3 utan att tappa taget, dock orkar cyborgen inte lyfta så mycket.

Kompass•
Kostnad: 5

Cyborgen har en inbyggd kompass och vet följaktligen var väderstrecken är. Den inbyggda kompassen är skyddad mot cyborgens övriga magnetiska system, men kan störas av andra yttre källor som skulle kunna störa en normal magnet, Förmågan är alltid aktiv.

Katapultben•
Kostnad: 10

Cyborgens ben är försedda med en hydraulisk katapult vilken kan skjuta iväg cyborgen upp till STO antal meter. Cyborgen landar ungefär där den har avsett men för mer exakta mål måste en kontroll mot färdigheten Hoppa göras. Förmågan kan även användas till andra saker, t ex att sparka in en dörr. Tänk då på att cyborgen måste ha någon form av stöd.

Denna förmåga fungerar inte om cyborgens ben är skadade på något sätt.

Automatiskt minne•
Kostnad: 15

Cyborgen har en inbyggd dator som kan lagra sinnesintryck vilka sedan snabbt kan tas fram. Sådant man kan lagra i minnet är brev, en dialog mellan några personer, en karta, t ex. En cyborg kan lagra upp till MST x 3 minnen samtidigt. Att memorera in ett sådant tar så lång tid som det tar att tillgodogöra sig det; läsa brevet, lyssna på konversationen, etc, men rollpersonen måste aktivt starta funktionen innan memoreringen kan påbörjas.

Mätsensor•
Kostnad 10

Med denna förmåga kan cyborgen bedöma avstånd med hjälp av synen på upp till 2 mil. Med tummen och pekfingret på huvudhanden kan cyborgen mäta avstånd med en exakthet på 1 mikrometer.

Gyroskop•
Kostnad: 10

Cyborgen är utrustad med en inbyggd gyro och vet följaktligen alltid vilket håll som är nedåt etc. Detta ger cyborgen en överlägsen balans (+10 på SMI vid alla balansövningar).

Metalldetektor•
Kostnad: 10

Cyborgen är utrustad med en metalldetektor inbyggd i handen. Detektorn kan ställas in att söka efter en viss metall eller legering. Den kan finna metallföremål på 12 meters djup i jord, 55 meters djup i vatten och 80 meters avstånd i luft.

Kraftsköld•
Kostnad: 12

Cyborgen kan skapa en kraftsköld omkring sig eller runt ett någon av sina kroppsdelar. Kraftskölden ger en absorbering på 15 sp över hela kroppen eller 30 sp på enskild kroppsdel. Kraftfältet sträcker sig maximalt 5 cm ifrån cyborgens hud.

Förmågan kan aktiveras mycket snabbt (1 sg) men kan hållas aktiv endast i FYS x 2 sg.

Teleskoparm•
Kostnad: 10

Cyborgens ena arm kan sträckas ut STO/5 meter från armbågen. När cyborgen lyfter något med den utfällda teleskoparmen orkar den bara lyfta STY/3 BEP. Handen har full rörelsefrihet. Teleskopmekanismen kan dock inte böja sig i mer än 30°.

Bepansring•
Kostnad: Se nedan

Med denna förmåga är cyborgen förstärkt med ett naturligt skydd. Förmågan är alltid aktiv och skyddar alla kroppsdelar. De första 2 abs-poängen kostar 10 bakgrundspoäng. Varje ytterligare abs-poäng därutöver kostar 10 poäng.

Elstöt•
Kostnad: 13

Cyborgen kan vid beröring skicka ut elektriska stötar genom sina händer. Urladdningarna har STY 15 och ställs mot offrets FYS på motståndstabellen. Om stöten lyckas blir offret bedövat i 100–FYS sg. Om stöten misslyckas känner sig offret omtumlat i 25–FYS sg.

För att kunna ha denna förmåga måste cyborgen även ha en modul för energipaket (se nedan).

Inbyggd kamera•
Kostnad: 10

Cyborgen är försedd med en kamera inbyggd i det ena ögat. Förmågan kan kombineras med IR-öga eller teleskopöga, dock ej båda samtidigt.

Bilderna lagras på en liten diskett som kan köras i en 3D-projektor. Disketten kan maximalt lagra 200 bilder. Kamerans energibehov ombesörjs av ett minipaket som räcker till 600 exponeringar.

Trämage
Kostnad 20

Denna cyborgförmåga är en liten extra mage som kan bryta ner cellulosa vilket gör att cyborgen kan livnära sig på kvistar och blad, dock ej mer än till 50% av födan då mycket går till spillo. Förmågan är alltid aktiv.

Förstärkta käkar•
Kostnad: 10

Cyborgens käkar är eldrivna, samt att käkarna och tänderna är tillverkade av härdat, rostfritt stål, vilket ger dem ett brett användningsområde. Cyborgen kan t ex bita av låshakar, öppna lådor, bita av rep och stålvajrar. Bettet tillfogar 1T8+2 i skada, GC 0%. Förmågan är alltid aktiv.

Luftfilter
Kostnad:10

Cyborgen har ett luftfilter inmonterat i halsen som automatiskt filtrerar bort föroreningar i inandningsluften. Detta gör cyborgen immun mot alla former av gasattacker som kräver att man andas in dem för att verka. Förmågan är alltid aktiv.

Infällbara stålklor•
Kostnad: 10

Cyborgen kan fälla ut kraftiga och rakknivsvassa klor på handens ovansida, vilka gör 1T8+1 i skada (25% GC men kan tränas upp). Förmågan är alltid aktiv.

Ljudförstärkare•
Kostnad: 10

Ljudförstärkaren ersätter cyborgens öron. Denna har en större känslighet för svaga ljud, vilket ger cyborgen +30 på färdigheten Lyssna. Förmågan är alltid aktiv.

Modul för energipaketdrift•
Kostnad: 25

Cyborgen är konstruerad så att ett energipaket typ B eller C kan anslutas till dess kropp. Energipaketet förser cyborgens andra förmågor med energi. En cyborg med denna förmåga

behöver fortfarande äta vanlig föda men kan klara sig med normala dagsransoner.

Cybimaler med STO 7 eller mindre kan inte utrustas med modulen.

Special robot Nymph W69

Emil Persson

Sirius Cybernetics Inc. tillverkade ett begränsat antal mycket specialiserade robotar tillsammans med Moulinex Dreamcraft i en serie som kallades för "The Moulinex Bedside Units". Främst i denna var Nymph W69 som byggdes i ca 1000 exemplar. Den programmerades för att arbeta på bordeller och liknande med en samordningsrobot av typ Mama Double 44 som arbetsfördelare. När det gäller färdigheter är roboten mycket specialiserad för att kunna tillfredsställa kundens särskilda behov. Full talförmåga finns men ordförrådet begränsades till en snävt definierad grupp av fackuttryck.

Androiden W69 producerades i ett flertal utseenden. Den har organisk hud över hela kroppen, men är i övrigt helt och hållet en robot. Vidare är den något lättare än en människa av samma storlek.

Grundegenskaper

STY	8	FYS	10
STO	8	UTB	8
SMI	18	ITF	10
INT	10	MST	12
PER	19	KP	18

HjälpSam

Olle Sahlin

"Älskling, kan du inte hämta ett glas vatten?" Efter att ha fått sin nattsömn störd alltför många gånger av sin egentligen väldigt älskvärda hustru, konstruerade den store ingenjören Emilio Aquila den lilla hjälpredan Sam, en behändig liten svävarrobot med tre inbyggda manipulatorer. Dessa kan förses med ett stort antal utbytbara verktyg och griphänder, beroende på behov. En enkel dator klarar av att tolka raka besked som "Hämta ett glas vatten", "Gå ut med soporna", "Visa mig till lampavdelningen", etc, förutsatt att HjälpSam har programmerats för det. Varje HjälpSam fungerar utmärkt i sin särskilda miljö, vilket gör det meningslöst att t ex be det stora varuhusets HjälpSam-enheter att släcka i hallen. Programmeringen är mycket användarvänlig, det räcker med att kalla till sig sin enhet och ge den instruktionen: "Inlärning." När väl ens användaridentifiering är avklarad, instruerar man roboten genom att helt enkelt visa den vad man förväntar sig att den skall göra, samtidigt som man med enkla ord förklarar sina handlingar. Robotens intelligens är i detta sammanhang att jämställa med en femårings.

Nackdelen med dem är att de tolkar allt helt bokstavligt. En hundägare kan ge instruktioner om hur man rastar hunden, för att sedan lugnt kunna beordra sin HjälpSam att utföra detta i trygg förvissning om att roboten genast svävar iväg och hämtar kopplet, kopplar hunden och går ut med den. HjälpSam vet varför hunden vill gå ut, och plockar nogsamt upp efter den. 15 minuter senare kommer den tillbaka med rastad hund. En annan HjälpSam, vars ägare inte har hund, kan gå ut med djuret och slänga det i soporna om man ber den om samma sak. Det här leder till att HjälpSam-enheter som hittas av äventyrare, kan åstadkomma hejdlöst dråpliga katastrofer om inte spelarna tänker efter.

Grundegenskaper

STY	8	FYS	7
STO	3	UTB	—
SMI	18	ITF	10
INT	3	MST	12
PER	—	KP	10

Förflyttning: 10 m/SR

ÄlskVärd

Olle Sahlin

Hinner du inte med alla representativa middagar? Tycker du att småprat är tröttande? Vill du ägna tid åt väsentligheter istället för trivialiteter? Då är en ÄlskVärd svaret du söker.

Ungefär så lät reklamen när Sirius Cybernetics återintroducerade sin partyvärd, en speciell robot vars främsta kännetecken var dess mycket människolika utseende och trivsamma personlighet. Ursprungligen konstruerade Emilio Aquila, SC:s mest berömde ingenjör, modellen för att fungera som sympatisk värd/värdinna vid stora mässor och utställningar, men den stora succén kom när folk som hade viktigare saker att ägna sig åt, kom på att en ÄlskVärd med ens eget utseende och personlighet kunde skickas till uppstyltade mottagningar, cocktailpartyn, operan och andra trista tillställningar, istället för en själv.

Varje ÄlskVärd programmerades att kunna konversera spirituellt om de mest skilda saker, utan att någonsin lägga ner alltför mycket djupsinnighet eller allvar i samtalet, och att kvickt kunna växla ämne. Att en av de mest lyckade festerna någonsin, mottagningen av den nye stortyska kulturattachén i Washington i april 2049, huvudsakligen berodde på att samtliga närvarande utom kulturattachén själv, var Sirius Cybernetics ÄlskVärdar, tystades snabbt ner av myndigheterna, men SC:s försäljning ökade markant efter den händelsen...

En ÄlskVärd är uppbyggt kring en Calvin Standard-kropp och har därför identiska grundegenskaper som denna. Dess färdigheter och funktioner är beroende av dess speciella programmering och den kan inte fungera som rollperson.

Stigfinnare

Daniel Ingström, Olle Sahlin

Jättelika sjukhus, köpcentra, militärkomplex, mm, led av att folk alltför ofta gick fel. Stigfinnaren var lösningen på det problemet. En liten svävarkula programmerades med information om komplexet och om vilka koder som gav tillträde till sekretessbelagda utrymmen. Den som sedan behövde ha väganvisningar gick fram till närmaste Infomat, talade om sin destination och lämnade även sin kod om någon sådan behövdes. Därpå aktiverades en Stigfinnare som blinkande svävade ut framför kunden, på 160 cm höjd. Vid uppnådd destination försvann vägvisaren till närmaste Infomat.

På grund av ett attentat mot premiärministern i Storbritannien år 2014, då preparerade Stigfinnare användes för att forcera flera säkerhetskontroller, förbjöds de i samband med känsliga installationer. Den brittiska tillverkaren av Stigfinnarna förstatligades efter attentatet så att myndigheterna noggrannare skulle kunna kontrollera tillverkningen.

I många gamla enklaver och andra lämpliga ställen, finns fortfarande gott om, mer eller mindre fungerande Stigfinnare. En inaktiv kula är 4,2 cm i diameter och mjölkvit. När den aktiveras blinkar den med mjukt, gulaktigt ljus. Hastigheten anpassas till den som följer efter kulan. Svårtolkade eller motsägelsefulla anvisningar kan få en ålderstigen Stigfinnare att reagera på flera olika sätt: Den kan flyga fel, explodera, slockna och falla till golvet, cirkla runt rollpersonerna, eller slänga sig i väggen.

Kloak krokodil

Olle Sahlin

Under det sena 1900-talet blev alligatorer populära sällskapsdjur i många västländer. Det var i de flesta fall trivsamma små djur som inte alltför ofta snappade efter husses hand. En liten nackdel fanns i och med djurens benägenhet att växa ur ägarens terrarium, något av ett problem i små stadslägenheter. Precis som med kattungar som det inte längre finns rum för, gjorde sig folk av med sina djur på olika sätt när de inte längre platsade i familjegemenskapen, och djurparkerna fick ganska snart nog med förvuxna djur och kunde inte ta emot överflödet, utan folk fick lösa problemet på andra sätt. Ett av de mindre effektiva var att spola ner bestarna på toaletten. Visserligen blev ägaren av med sin telning men i 20% av fallen överlevde alligatorn resan genom avloppet. I den träck och dynga som de sedan hamnade i frodades alligatorstammarna och överlevde både pest och krig.

Alligatorn är ursprungligen en reptil med en platt, bred kropp, men kloakkrokodilen har anpassat sig till sin miljö och är därför mer spolformig. Huden på bål och stjärt är försedd med fyrkantiga sammanvuxna hornplåtar. Det avlånga, platta huvudet har långa käkar med kägelformade tänder i stor mängd. Födan består av råttor, äventyrare och andra ryggradsdjur som förirrar sig ner i de gamla kloakerna. Längden brukar stanna på ca 2,5 meter varav svansen utgör ungefär hälften. Djuren är mycket aggressiva och envisa vilket gör att de inte drar sig för att anfalla varelser som är mycket större än de själva. Då de ibland även jagar i flock kan de bli nog så farliga.

Grundegenskaper

STO	2T10
INT	1T4
SMI	2T6
MST	2T6

Förflyttning: Simmande 20 m/SR, till lands 10 m/SR
Skydd: 4 poäng hud
Färdigheter: Jaga och spåra 50%
Antal: 1T6

Daniel Lagerström

Förändraren är en av de mest fulländade varelser som har funnits på jorden. I normalt tillstånd är den en beige-gul amorf massa, delvis jämförbar med en amöba. Det som skiljer den från andra varelser är förmågan att ändra sin kroppsform och utseende så att den liknar saker som den tidigare har varit i kontakt med. Den undviker dock att ta formen av levande djur eller människor då dessa är alltför rörliga. Att härma döda varelser går dock alldeles utmärkt.

Förändraren föddes i ett genlab i mitten av 2000-talet. Det ursprungliga syftet var militärt men varelsen var inte samarbetsvillig utan rymde kort efter sin skapelse. Rymningen effektuerades med hjälp av en forskare som trodde att han bar ut sin överrock.

Förändraren livnär sig på skelettkalk och radioaktiv strålning, det sista då det var meningen att varelsen skulle kunna användas för att "städa" vid kärnkraftsolyckor och för att kunna skickas in i strålskadade zoner (t.ex. efter en kärnvapenattack). Detta gjorde att den förde en mycket tynande tillvaro i det fria fram till enklavernas krig, då den sökte sig till den stora förbjudna zonen söder om det nuvarande Ulvriket. Där har den och dess avkomlingar hållit sig kvar fram tills helt nyligen. Den minskande strålningen och en akut brist på bytesdjur har tvingat ut förändrarna på jakt efter nya strålningskällor och jaktmarker.

Vid en någorlunda god strålningsnivå växer förändraren med en hastighet av ca 10 STO på 40 år. När den har uppnått en storlek på 40 STO delar den sig i fyra nya förändrare där varje del utvecklar en egen personlighet. Den får med sig all den kunskap som den odelade förändraren hade. Den ursprungliga förändraren delade sig för första gången år 2231 (den växte mycket långsamt innan kriget), och de följande delningarna inföll år 2351 (16 st), 2471 (64 st) och år 2591 (256 st). Om inget görs innan dess, riskerar världen att drabbas av 1024 förändrare omkring år 2711...

När en förändrare behöver äta förvandlar den sig till något oskyldigt som t ex ett träd, en sten eller något annat. När sedan ett djur går förbi försöker förändraren omsluta någon kroppsdel för att efter cirka en minut ha hela djuret i sitt inre. I det läget omstruktureras en del av själva varelsen till en frätande syra som löser upp bytet till en näringsriktig soppa som förändraren kan tillgodogöra sig. Ätandet tar ca 45 minuter x bytets STO, och under tiden ligger varelsen stilla och visar sig då i sitt naturliga skick.

En förändrare kan anta vilken form som helst, så länge den bara har stött på den tidigare. Människor har blivit lurade av förändrare som imiterat hus (vilket är helt möjligt eftersom 40 STO massa lätt kan omsluta en mycket stor volym), och därvid hamnat i ett pinsamt upplösningstillstånd.

En äventyrare som råkar ut för en förändrare kan försöka slita sig loss genom att övervinna förändrarens STO med sin egen STY på motståndstabellen. Syran som förändraren producerar gör 1T6 i skada per SR.

Att skada en förändrare kan vara nog så svårt då ett svärd bara glider igenom utan att göra någon skada och en enstaka lasersalva endast bränner bort en obetydlig del av kroppen. För att förändraren skall dödas måste mer än 50% av kroppen försvinna, då varelsen dör av chocken. Uppeldning med eldkastare, kraftiga spränggranater som sprider ut förändraren i terrängen, massiva laserinsatser och liknande är det enda som är effektivt när det gäller att förstöra varelsens 15 KP per STO.

Grundegenskaper

STO	10-40
INT	16
SMI	3
MST	3T6+4
KP	STO x 15

Förflyttning: 2,5 m/SR
Skydd: Special
Attacker: Omslutning 30%
Antal: Special

Vandrande stock

Olle Sahlin

Från att ha varit synnerligen ofarliga små insekter, som huvudsakligen förlitade sig på sitt kamouflageutseende för att undvika att bli uppätna, har arten *cyphocrania gigas*, den vandrande pinnen, utvecklat ett svårt aggressivt beteende. Fullvuxna individer blir upp till fyra m långa och omkring 30 cm tjocka. Med hjälp av tillägnad fotosyntes kan varelsen syntetisera ett bomullskrutliknde explosivt ämne. Den kraftigt förändrade bukspottskörteln producerar upp till tre krutgranater per dygn som den använder till att bedöva och skada stora som små bytesdjur med.

Den bakre delen av kroppen är tubformad och körteln sitter i botten av röret. Med hjälp av en muskelrörelse slungar den maximalt iväg granaterna 25 m bort, och dessa briserar vid nedslaget.

Vandrande stock

Grundegenskaper

STO	5T8
INT	1T3
SMI	3T6
MST	1T6

Förflyttning: 15 m/SR
Skydd: 4 poäng läderartad hud
Färdigheter: Krutgranat 75% (räckvidd 25 m, skada som spränggranat, se sid 44 i grundreglerna)
Antal: 1T8

Trädmask

Daniel Skyle

Trädmasken är en brungrön, ca 50 cm lång och 5-7 cm tjock, muterad släkting till mätarlarverna. Den lever på alla sorters trädarter och livnär sig på så gott som alla sorters insekter och mindre däggdjur. Kroppen är segmenterad och den förflyttar sig fortfarande som en mätarlarv. Undertill finns sugfötter som ger maximalt fäste. Trädmaskarna är täckta av ett silkesmjukt, vitt hår. Maskarna ser inte helt trevliga ut men är ofarliga så länge man inte rör vid dem. Körtlar inne i kroppen producerar en starkt frätande vätska som täcker utsidan på håren och ger brännskador vid beröring.

På hösten lägger honorna 4T20 ägg i kokonger de själva producerar. Dessa ser ut som en påse av tunn, vit silkesväv med små (3 cm Ø) kulor i.

Trädmaskarna är så pass ointelligenta att de inte kan skilja mellan byten som är lagom stora och t ex äventyrare som ligger och sover under ett träd. Om inget skydd bärs kan det bli ett smärtsamt uppvaknande.

Alla fullvuxna maskar dör om vintern, och de nya maskarna kläcks så snart temperaturen stiger över +10° C. De växer sedan snabbt till sig och når maximal storlek efter cirka en månad.

Trädmask

Grundegenskaper

STO	1
INT	1
SMI	1T6
MST	1T6

Förflyttning: 50 cm/sg
Skydd: 1 sp hud
Antal: 1 per träd, utom under parningstiden strax innan lövfällningen.

Naturliga vapen	GC	Skada
Brännattack	100%	1T6+2

Jättelik venus planta

Martin Saving

De små ofarliga köttätande växter som gick att köpa i de flesta blomsteraffärer innan katastrofen, skulle på fyrahundra år utvecklas till många gånger så stora jätteväxter, och ändra sin diet från flugor till människor och liknande.

Denna jätteväxt har två rödgröna käkar på en cirka två meter lång stjälk.

Venusplantan är relativt sällsynt utanför de förbjudna zonerna, men den förekommer dock längs med hela Pyri-samfundets östkust. Venusplantan är nära släkting till det Väldiga sileshåret (D. binata gigantus) och Jättemyrkannan (Cephalotus follicularis gigantus), vilka båda förekommer i Norrland.

Jaktmetod

För att locka till sig byten använder venusplantan en attraherande doft som når 1T20+5 meter bort. Alla som känner doften måste slå ett svårt MST-slag eller dras mot den väldiga växten som väntar med öppna käkar. Offret får göra ett nytt kast var tionde sg. Om kastet lyckas bryts doftens förhäxande effekt och man kan fly.

Om venusplantan får in offret i munnen, sluter den käftarna som är försedda med halvcentimeterlånga, giftiga taggar på insidan. Det omtöcknande giftet har STY 13. Om offret klarar sig mot giftet kan det försöka övervinna venusplantans STO, men detta förutsätter att offret inte är omtöcknat av doften som växten utstöter. Offret tar 1T6 i skada/sg av växtens frätande magsaft.

Jättelik venusplanta

Grundegenskaper

STO	1T6+20
INT	1T6
SMI	2T6
MST	1T6+2

Förflyttning: Ingen
Bepansring: Ingen
Kroppspoäng: Stammen = STO
Färdigheter: Inga
Antal: 1T6

Attacker	GC	Skada
1 Bett*	80%	1T6/sg
Käfttaggar	85%	Omtöckn. gift, STY 13

** Blomman håller offret i munnen tills det har dött eller har kämpat sig ur greppet.*

Förstärkt stridsbåge

Jon Ljunggren

Reds anmn.: Ett pund är ca 0,5 kg och motsvarar här en dragkraft på ca 5 Newton.

Den förstärkta stridsbågen tillverkades av Easton Aluminum i Californien under det sena 1980-talet och framåt. Det är ett mycket speciellt vapen, ofta mycket effektivare än de flesta handeldvapen, och dessutom ljudlöst.

Från att i början ha varit ett rent jaktvapen blev den förstärkta bågen snabbt ett effektivt stridsvapen, och då ibland utrustad med AACOM-sikten eller infrasökare. Som tävlingsvapen dröjde det dock till år 2032 innan det accepterades som en olympisk gren. Känd för en bredare allmänhet blev bågen i och med den andra Rambo-filmen.

Den förstärkta bågen består av tre delar: handtaget och två löstagbara lemmar av trä och glasfiber. Vid lemmarnas spetsar sitter två hjul, ett större och ett mindre, bredvid varandra. Bågsträngen har tredubbel längd eftersom den löper runt båda hjulparen. Bågskytten tycker sig därför se tre strängar spända framför sig, men han behöver bara en för att dra upp pilen. Han behöver inte böja bågen för att spänna fast strängpaketet, då det är permanent fästat vid hjulen.

Om man plockar isär bågen och åter vill sätta ihop den, behöver man bara montera de båda lemmarna i sina fästen på handtaget och vrida om bultarna. (Man måste dock vara noga med att balansera trycket på bultarna: ett varv där uppe och ett varv därnere.) När lemmarna har låsts i sina lägen spänns de tre strängarna automatiskt.

När skytten sedan spänner bågen fungerar hjulen som en talja, vilket gör det lättare för denne, men inte genast. Vid ett normalt uppdrag på 75 cm blir skyttens ansträngningar oförändrade fram till 68 cm. Sedan minskas den kraft som skytten behöver sätta in med 40% när han som mest behöver den. Vid ett fullt uppdrag på 75 cm minskas 60 punds dragkraft till mindre än 40 pund. Härigenom blir det lättare för skytten att hålla siktet, men det är inte allt; när skytten släpper strängen utlöser bågen sin energi på ett mer kontrollerat sätt som succesivt ökar kraften från 40 pund till 60 pund istället för att släppa lös alla 60 på en gång. Normalt när en pil utsätts för 60 pund på en gång (som när man skjuter med en vanlig båge) gör den ett motstånd mot denna kraft. Under en mikrosekund blir den kvar i sitt läge

och till och med böjs en aning. Först därefter skjuter den framåt, med förlorad energi. Hjulen på den förstärkta bågen fördelar kraften när pilen skjuts iväg. Istället för att tveka, tar pilen upp kraften från bågen och skjuter framåt så snabbt som möjligt.

Man skämtade om slangbågar och spjut när den förstärkta bågen uppmärksammades, men faktum är att den är ett skräckinjagande vapen. I de flesta fall är den konstruerad så att det krävs 100 punds dragstyrka för att spänna den, vilket är den båge som tas upp nedan. Ytterst få skyttar kan klara av 100 pund, men de som gör det har fått ett dödsbringande vapen i sina händer. Pilen träffar med en hastighet av 75 m/s (270 km/h), och kan döda en man på fläcken.

Bågens handtag är av magnesium, lika starkt som aluminium men lättare. Bågens lemmar är glasfiberlaminerade med en kärna av trä, oftast lönn eller idegran. Genom att handtaget bara är 53 cm långt och lemmarna är ännu kortare (46 cm), kan bågen isärtagen få plats i ett 56 cm långt koger. Även pilarna bärs i liknande koger då de också kan tas isär. Ihopsatta är de 71 cm långa, men med längden minskad till hälften kan de få plats i ett koger som även innehåller annan utrustning.

De specialtillverkade pilarna är gjorda av en lätt och tålig aluminiumlegering. Spetsarna är fyrdelade, rakknivsvassa och sågtandade. Skaften är ihåliga och har nylonfjädrar för att inte slokna i fuktig luft. Pilspetsen kallas Copperhead Ripper och har samma genomslagskraft som en stålmantlad kula. Därför får man använda rustningars ABS mot krutvapen. Denna typ av pil ökar skadan med 1T8 jämfört med vanliga pilar, om den används till normala bågar.

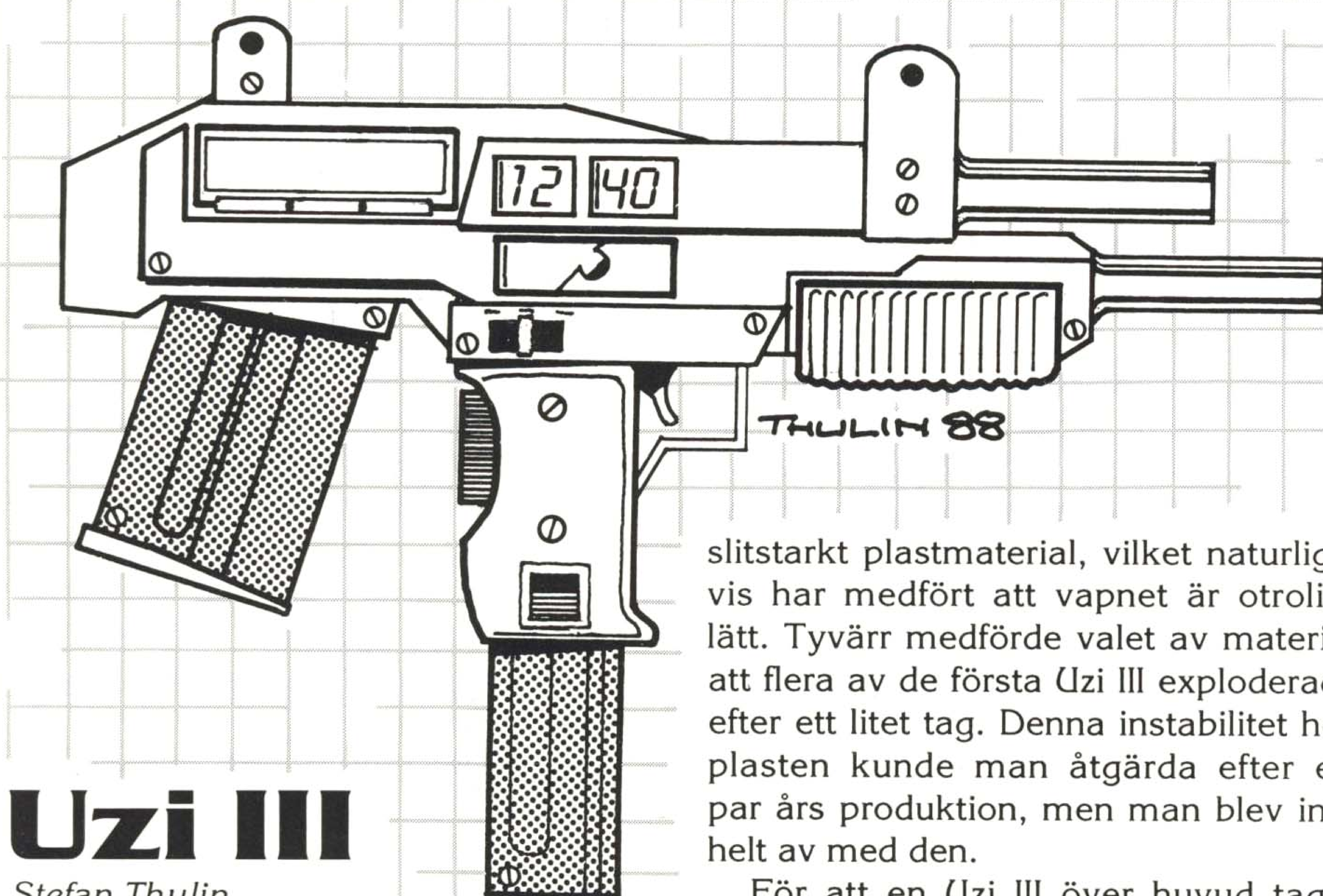
I ett fack i pilkogret finns ett paket med C-4 sprängdeg och sammanlagt 10 lösa spetsar. De är något olika Copperhead Ripper-spetsarna, bredare och en aning tyngre. Skillnaden består i att de är detonatorer till den sprängdeg som kan petas ner i pilarnas ihåliga skaft. Vid en träff utlöser pilspetsens laddning sprängdegen. Denna knådas och rullas till en tunn mask som man sedan släpper ner i skaftet. Det finns 1 hg sprängdeg typ C-4 (20T6 sprängverkan) och i varje pil kan man trycka in ca 25 g, vilket ger 5T6 extra sprängskada.

I kogren fanns från början alltid 17 pilar med löstagbara spetsar.

Fattning	STY	GC	Skada	Räckvidd	BEP	Fyndvärde*
2H	15+	15%	4T8**	STY x 5	2***	Isärplockad 12,

* *Om man hittar bågen isärplockad måste man klara ett fyndkast för att sätta ihop den rätt, och ett för att förstå hur man använder den på rätt sätt.*

** *Med vanliga pilar 3T8.* *** *Väger 1 BEP i hoppackat tillstånd.*



Uzi III

Stefan Thulin

År 2010 beslöt sig den israeliska armén för att byta ut den ack så gamla och omoderna Uzin mot ett effektivare handeldvapen. Överste Uziel Gal III kallades in, och vad han tillverkade var ett handeldvapnens Rolls Royce; den sk Uzi III.

Förutom de sedvanliga kal .45 patronerna kunde man ladda vapnet med tre olika sorters raketer — svarta med sprängladdningar, vita med rök och röda med tårgas. Dessa raketer finns endast i ett mycket litet antal.

Ett av vapnets särdrag är att det helt och hållet är tillverkat av kolfiberepoxypolyester, ett mycket segt och slitstarkt plastmaterial, vilket naturligtvis har medfört att vapnet är otroligt lätt. Tyvärr medförde valet av material att flera av de första Uzi III exploderade efter ett litet tag. Denna instabilitet hos plasten kunde man åtgärda efter ett par års produktion, men man blev inte helt av med den.

För att en Uzi III över huvud taget skall fungera måste den även matas med ett minipaket.

En stor del av produktionen hamnade självklart hos den israeliska armén, men även de väpnade styrkorna i Stortyskland utrustade flera divisioner med Uzi III, vilket har gjort vapnet relativt vanligt också i norra och centrala Europa.

Gamla vapen

Det är 8% chans att RP hittar en Uzi ur den tidigaste produktionen, vilket gör att vapnet exploderar om spelaren fumlar. Skadan blir 4T6 x antalet sprängraketer i magasinet, och 1T6 x antalet rök- och tårgasraketer.

Fattning	Typ	Kal.	STY	GC	Skada	Räckv	BEP	Mag.	Salva
2H*	K-pist	45	5+	10%	4T6	50	1	40	2-4
2H*	Raket	15 mm	5+	10%	8T6**	50	1	20	2

* *1H-fattning om skytten har en styrka på minst 14.*

** *Sprängraketer.*

Bunkersvets

Bunkersvetsen kombinerar användningsområdena lödning och svetsning. Sitt namn fick den av att den ofta kom till nytta vid intagandet av bunkrar och bunkerkomplex. Försvararna kunde svetsa ihop dörrar efter sig vartefter de var tvungna att retirera; anfallarna kunde ta sig igenom både dörrar och väggar.

Svetsen har två lägen: Vid svetsning smälter en kort (ca 12 cm lång) bred stråle kanterna på det som skall sammanfogas. Kylning av fogen sker samtidigt och metallstyckena är fullständigt stela efter ca 15 sekunder. Vid skärning fokuseras en lång tunn stråle ca 20 cm ifrån mynningen, och skär igenom alla kända material med hög precision.

En detalj hos bunkersvetsen är att dess sensorer läser av materialet och anpassar svets/skärningsstyrkan så att arbetshastigheten är konstant. Sensorernas inbyggda "idiotförsäkring" hindrar också att man av misstag skär av sig fingrar och annat, genom att den inte fungerar på organiska material.

Arbetshastigheten är 1cm i sekunden per cm tjocklek hos materialet. Bunkersvetsen drivs av ett energipaket A. Varje uppladdning räcker till att skära igenom/svetsa ihop 16 m normalstål med en tjocklek av en centimeter, 32 m om tjockleken är 0,5 cm, etc.

Down the Bunker

Reds anm: Detta är material till Mutant 2.

Bland de mindre populära saker som hörde till en stortysk marinsoldats liv, var att ge sig ner i okända bunkrar. Beroende på att det sällan slutade lyckligt, utvecklade den alltid så alerta firman Schwein, Sohn & Sohn den eminenta lösningen: BunkerTod, en kombinerad eldkastare/autohagelgevär. Fullständig tillfredsställelse i varje bunker var det säljande mottot. Den slutliga produkten blev ett förödande närstridsvapen.

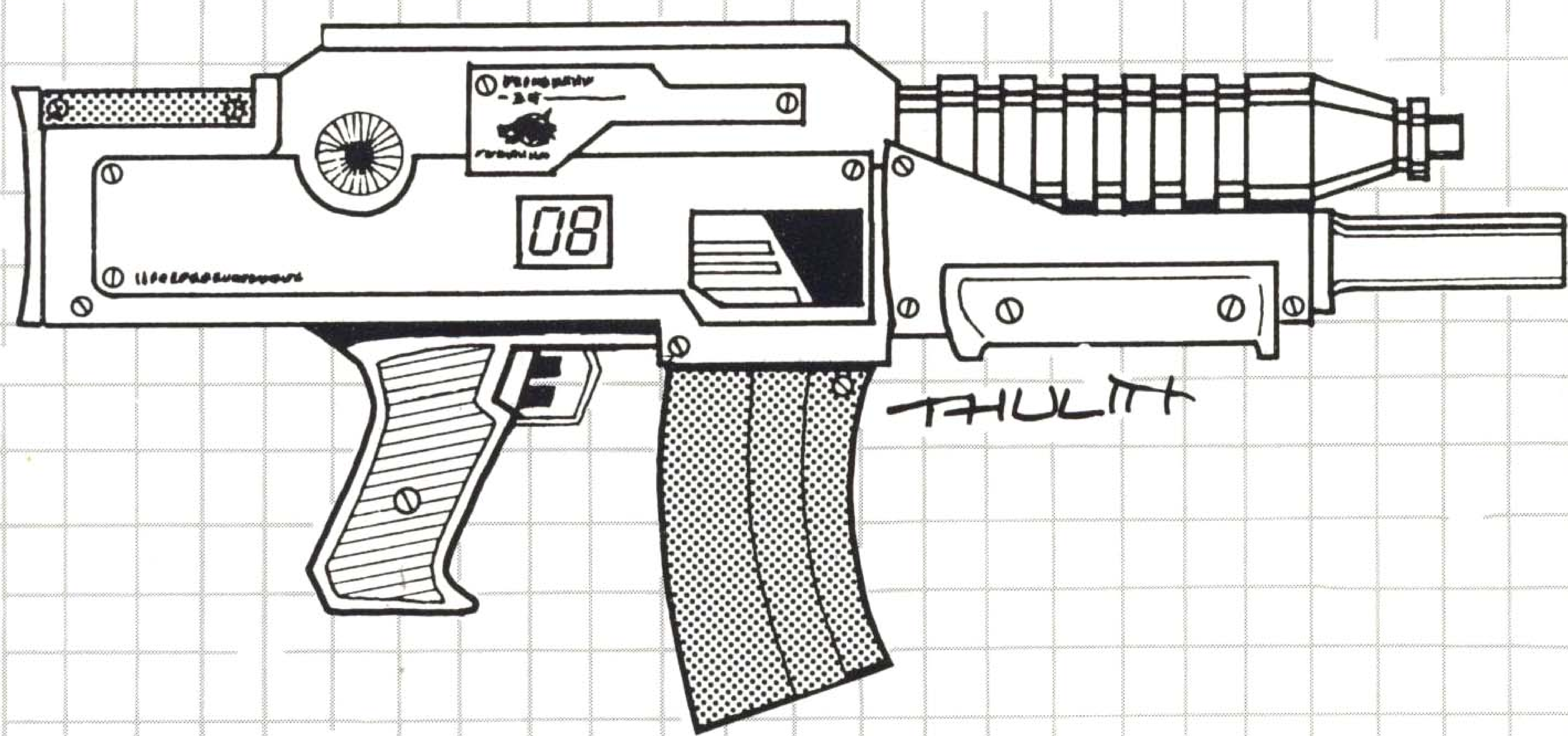
Autohagel

Denna inställning fungerar som ett vanligt hagelgevär, men vapnet har ett magasin om 20 skott och skytten kan avfyra två skott per sg.

Eldkastare

Vapnet skjuter ut en eldstråle med en maximal räckvidd på fem meter. För att träffa skall skytten lyckas med ett normalt SMI-kast. Träff innebär att målet antänds och får eldskador på sedvanligt sätt.

Vapnet har bränsle för fem sg kontinuerlig eldgivning.



Spräng-medaljong

Åsa Roos

Ett populärt sabotagevapen var den personligt utformade medaljongen med en liten men mycket kraftig sprängladdning instoppad. Genom att bryta loss kedjan från medaljongen aktiveras mekanismen, och bomben sprängs efter två minuter. Dessa vapen är ovanliga och kan bara hittas i stasisfält, såvida inte någon NFM har en från början. Det är bara personer från den gamla tiden, NFM, och vissa robotklasser med säkerhetsövervakande inriktning, som känner igen och förstår att använda sådana här "pangsmycken" som de lite vanvördigt kom att kallas.

Skada: 1T6+6*
Räckvidd: 1 m radie
Storlek: Ca 3 cm Ø, kedja av varierande längd
Vikt: Ca 40 g

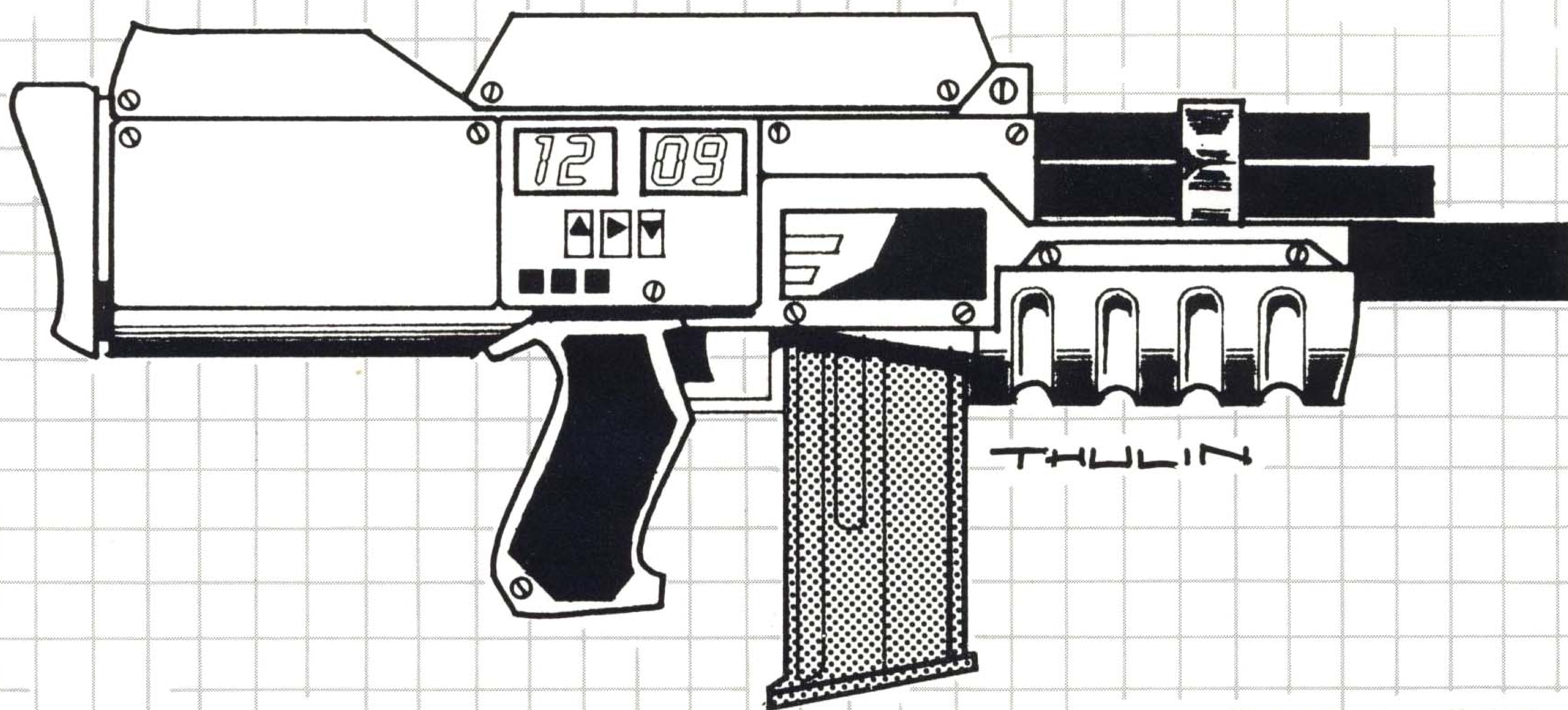
* *Skadan förvärras med 1T6 om utrymmet explosionen äger rum i understiger 1 kubikmeter.*

Hotlight 372

Den franska Främlingslegionens elitstyrka *Loup de Mal*, var i stort behov av ett kraftfullt nytt attackvapen efter den Korsikanska Katastrofen i september 2036, då Loup de Mal visserligen löste sin uppgift men till ett mycket högt pris.

Vapentillverkaren DuPont konstruerade därför Hotlight 372 efter legionärernas önskemål om en lätthanterlig dubbellaser med granatkastare, och resultatet som presenterades på Legionens dag år 2038, gjorde inte beställaren besviken.

Vapnets unika dubbla laser ger skytten en möjlighet att välja hur mycket skada han vill göra; ju högre effektläge desto mer energi går åt. Den fördel detta medför är en större kontroll över den insats som behöver göras för att önskat resultat skall uppnås. Att skifta mellan vapnets tre effektlägen görs med en enkel tumrörelse.



Fattning	Typ	Kaliber	STY	GC	Skada	Räckv	Mag.	Salva
2H	Laser	—	5+	20%	Spec*	25 m	Spec†	1
2H	Raket	15 mm	5+	10%	8T6††	50	10	1

* *3T6 vid effektläge I, 6T6 vid läge II och 12T6 vid läge III).*
† *Vapnet har 15 laddningar; det går åt två vid effektläge II och tre vid läge III.*

Det högsta effektläget ger ett resultat som är fyra gånger kraftigare än det lägsta, men för att vapnet skall fungera måste lasern drivas av ett energipaket av typ B.

Granatkastaren använder 15 mm spränggranater.

Giga kräftor

Olle Sahlin

Den amerikanska signalkräftan som planterades in i Sverige under mitten och slutet av 1900-talet, trivdes rätt hyggligt och undvek i det stora hela att drabbas av den kräftpest som så kraftigt hade decimerat den inhemska kräftstammen. En stadig och jämn urlakning av kemikalier nergrävda i Ulvsunda industriområde, tillsammans med den förhöjda strålningshalten, har åstadkommit ett fascinerande biologiskt laboratorium i Ulvsundasjön. Stockholms gigakräftor är en av de arter som har frodats och utvecklats i den näringsrika lösning som utgör sjöns vatten.

Stockholms gigakräftor blir upp till sju meter långa, vilket inkluderar klor och stjärt. De tävlar om livsutrymmet med en stam alerta sötvattenshajar och enstaka jättegäddor, en situation som mer än väl har borgat för att de gigakräftor som har överlevt det naturliga urvalet, är synnerligen aggressiva och kamplystna skaldjur.

Första gången någon hörde talas om de stora djuren var genom vilda skrönor som berättades av de — numera nästan helt försvunna — ödlemän som tidigare bebodde större delarna av stadens undre sektorer. Det tog dock inte särskilt lång tid därefter innan Pyris driftiga läckergommar lyckades organisera de första jaktexpeditionerna.

Gigakräftjakt

Den jakt som bedrivs av särskilda kräftfiskare kontrolleras numera fullständigt av fon Rijn. Den dynamiske köpmannen insåg tidigt det kulinariska — och därmed även det ekonomiska — värdet, och organiserade sin första fångstexpedition strax efter återkomsten till Hindenburg år 88. Expeditionen återvände med tre levande exemplar (och en 30-procentig decimering av expeditionsstyrkan) till Hindenburg. Fon Rijns ihärdighet och skoningslösa metoder ledde till att han lyckades lägga under sig hela kräftindustrin på bara fyra år.

Grundkkraven för att överleva som fiskare är styrka, snabbhet, mod, intelligens, simkunnighet och skicklighet i att hantera fångstredskapen; stålvajernät, rep, spik och slägga. Den höga lönen, 30 kr om dagen under själva jakten och hemtransporten, står helt i relation till riskerna. Under de senaste decennierna har dock manfallet minskat betydligt på grund av bättre utrustning och vana fångstmän.

I början av augusti ger den årliga expeditionen sig iväg mot Stockholm per båt. Uppankringsplatsen är en vik strax norr om Drottningholms slottsruin på Ekerö där vattendjupet är sådant att jättegäddorna inte ger sig in, varefter fångstmännen utnyttjar det öppna stråk som resterna av Bergslagsvägen och Drottningholmsvägen erbjuder för färden ner mot Tranebergssundet. Under skuggan av broresterna på den västra stranden har fon Rijn upprättat ett fångstläger som under resten av året upprätthålls av den estniska hundkoloni som bebor stora delar av det gamla underjordiska tunnelbanenätet i stadens norra del.

Kräftkött förlorar snabbt sin fräschör och därför måste kräftorna hållas vid liv ända fram till tillagningen. Den första jaktveckan används till jakt på bete till näten. Stora köttstycken på 10-20 kg är det enda som duger, så duktiga storviltjägare har sin givna plats i expeditionerna. Det är absolut livsfarligt att ge sig ut med båt i Ulvsundasjön och vattnen närmast. Näten vinschas därför ner i vattnet från den hängbro som sträcker sig mellan Tranebergsbrons båda brofästen (det som finns kvar). Hela nätet måste släppas samtidigt i sjön för att inte olyckan från år 93 skall upprepas. Nätet hade trasslat in sig i hängbrons rep ungefär 60 meter ut från stranden. En jättegädda på väg mot Strömmen tog med sig nät, hängbro och nästan halva fångststyrkan ut i havet den gången.

Fler vinschanordningar på land samlar sedan upp nätet i ett "u" som stadigt blir mindre. Om fiskelyckan är god har helst inte mer än tre stycken kräftor hamnat i nätet på en och samma gång. Det bästa är om de uppretade djuren har trasslat in sig så mycket i nätet under försöken att befria sig att det bara är för fiskarna att klippa av den biten av nätet och slå ytterligare några vajrar runt klor och ben för att säkra kräftorna inför landtransporten till de väntande båtarna. Denna transport görs på flata, storhjuliga vagnar som i regel dras av upp till sex ödlehundar var. Efter reparationer av nätet (som innebär ett snabbt inflätande av helt nya sektioner) vinschas det ut på nytt nästa dag. Ett nät måste vanligen kasseras efter att ha använts omkring sex-sju gånger.

Förutom att kräftor, gäddor, hajar och andra vattenlevande rovdjur är en fara för liv och lem, finns det gott om trädiglar och krypskyttar i området kring sjön. En isolerad ficka av ödlemän håller till på Kärsön och kan emellanåt ställa till problem. De är mycket förtjusta i gigakräftor men inte så roade av att själva jaga dem. För att värja sig mot ödlemännens attacker mot kräft-

transporterna är dessa därför skyddade av tungt beväpnade vakter.

Gigakräfta

Fullvuxna exemplar blir upp mot sju meter långa. Hela kroppen täcks av ett tjockt, brunsvart skal som ändrar sig till ljusrött när djuret kokas. Dess vapen är huvudsakligen de två klorna men den kan även smälla till en motståndare med stjärten. Kräftan lever i vatten men kan andas luft och dör därför inte på land. Djurets konstruktion är dock sådan att det fungerar bäst i sin naturliga miljö som är sjö- och flodbottnar.

Grundegenskaper

STO 5T6
INT 1T4
SMI 2T6+10*
MST 2T6

* *Minska SMI med 10 när kräftan rör sig på land*

Förflyttning: Simmande 20 m/SR, till lands 10 m/SR
Skydd: 7 poäng skal
Färdigheter: Upptäcka fara 50%
Antal: 1T6
Attacker: 2 Knipklor, Svanssnärt

Improvisationer

Leif Häggström

Improviserade vapen

Ibland får man ta vad man haver när armarna inte räcker till. En stol, en flaska eller något annnat föremål kan ibland betyda skillnaden mellan att själv bli utslagen eller få motståndaren att gå i däck.

Typ	Fattning	GC	Skada	BEP	BV	STY
Stol	2H	5%	1T8	3	5	13+
Pall	1H	15%	1T10	1,5	4	13+
Flaska*	1H	15%	1T6	0,25	ej par	3+

* *En flaska som är avslagen så att den har fått vassa kanter ger +2 i skada.*

Improviserade sköldar

Det är ju inte alltid man har sin sköld tillgänglig eller kan få fram den när det blir strid. Alla improviserade sköldar är samma färdighet (för att förenkla det hela lite). Här några exempel:

Typ	Fattning	GC	BEP	Abs
Kudde	1H	30%	0,5	2
Stor bok*	2H	30%	0,5-1	2
Grytlock**	1H	30%	0,5	2

* *Folioformat*
***Ø ca 30-40 cm*

Kampen om CARDOLAN

Henrik Strandberg & Andreas Gabriel

Detta är ett äventyr i Tharbad, avsett för Sagan om Ringen. Det ger en kort historisk bakgrund, en beskrivning av spelarnas uppgifter, samt ger spelledaren all nödvändig information om platserna och personerna som förekommer i äventyret. Om du själv tänker spela detta äventyr bör du inte läsa mer, utan lämna över äventyret till spelledaren.

1. Till Tharbad

Äventyret ställer inga särskilda krav på rollpersonerna, utan det passar såväl krigare som magiker, även om tjuvar och rollpersoner som lätt (och diskret!) kan pressa folk på uppgifter är användbara. Rollpersonerna bör ha gott om pengar. Spelarna bör ha spelat SRR tidigare och vara någorlunda bevandrade i Midgård. Följande har hänt: Det skall ställas till stor marknad i Tharbad till den nye riksföreståndaren Nimhirs ära. Tornerspel, gycklare, sång, dans och fest i tre dagar väntar invånarna i staden. Rollpersonerna kommer dit samtidigt som marknaden börjar och tar antagligen in på ett värdshus tills vidare, alternativt är bosatta i staden. En rik köpman, Angrimbor, bekant med rollpersonerna och eventuellt släkt med någon av dem (SL får lägga upp en historia tillsammans med någon av spelarna, då syftet med detta är att det måste finnas något som binder spelarna till Angrimbor på något sätt), har hittats död i sitt hem strax utanför staden Tharbad dagen efter hemkomsten från en handelsresa till Girithost, huvudorten i Girithlins högland. Spelarna, som bara har träffat Angrimbor vid ett tillfälle tidigare (utom "släktingen") och då för att låna en större summa pengar (tio guldstycken) för att betala av en spelskuld, hade kvällen innan dödsfallet fått bud om att köpmannen ville träffa dem följande förmiddag i ett brådskande ärende, men han förolyckades alltså innan mötet hann komma till stånd. I meddelandet stod dessutom att spelarna skulle bränna brevet när de läst det. Köpmannen har förstås blivit mördad, men det är det meningen att spelarna själva skall upptäcka. Mördaren är en kapten i Tharbads stadsvakt och lierad med Girithosts hir, Mablung, och motivet är enkelt; köpmannen hade i Girithost råkat få höra några mycket farliga uppgifter, vilka han ville dela med sig av till de tillkallade rollpersonerna.

2. Historisk bakgrund

Detta avsnitt ger en nödvändig bakgrund för spelarna och spelledaren inte minst, då maktkampen som följde på kung Ostohers av Cardolans död är drivkraften bakom mordet. Spelledaren bör läsa igenom detta avsnitt noggrant för att få en uppfattning om vidden av problemet och vilka krafter som ligger bakom.

2.1 Angmars invasioner

I mitten av tredje åldern drabbades det norra kungariket Arnor, efter vissa förebud, av en stor olycka, och endast med uppbjudande av sina sista krafter lyckades nordkungarikets kärva människor värja sig emot denna.

År 861, efter konung Eärendurs död kom det första tecknet på att Sauron riktade sina illvilliga ögon mot det framväxande kungariket i norr. Den avlidne konungen hade tre söner, Amlaith, den äldste sonen och rättmätige tronarvingen; Alvirin, sedermera kung av Cardolan; och så Amladen, blivande härskare av Rhudaur. Då dessa efter sin fars död inte kunde komma överens om vem som skulle styra riket, splittrades Arnor i tre av varandra oberoende kungariken, Arthedain i nordväst, Rhudaur i nordost och Cardolan i söder.

De följande århundradena var fyllda av smågräl mellan de tre rikena, främst gällande kontrollen av Amon Sul, Väderklint, där Arnors tredje palantir var belägen (Arthedain hade kontrollen över de båda andra, placerade i Fornost och i Elostirion på Kritåsarnas västra sluttningar). Omkring år 1300 kunde dock en oroväckande men stadig utveckling börja skönjas i Rhudaur.

Under Saurons högra hand Angmars inflytande förföll Rhudaur alltmer åt mörkret, och de en gång så stolta dunedain blandades ut med onda bergsbor och barbariska nordmän. Den dåvarande konungen av Arthedain, Argeleb I, insåg vad som höll på att ske, och försökte 1356, då Rhudaur stod nästan helt under Angmars inflytande, återförena de tre kungarikena. Men det var för sent; Argeleb mördades och öppet krig utbröt mellan Angmar och det av honom understödda Rhudaur på ena sidan och Cardolan, Arthedain och Lindons alver på den andra.

År 1409 ansåg Häxmästaren av Angmar att tiden var mogen för ett frontalangrepp, och han gick in i Cardolan och plundrade och härjade. Kung Ostoher av Cardolan gjorde ett tappert motstånd, men fick tillsammans med sina söner ge sitt liv vid försvaret av Tyrn Gorthad, Kummelåsarna, i nordvästra delen av riket. Arthedain lyckades endast med alvernas hjälp stå emot angreppen, och de levde under de närmaste århundradena ständigt i hotet från öster.

2.2 Cardolan

För Cardolan gick det inte lika bra; kungen var död och båda hans söner med honom. Den ende som lyckades hålla huvudet kallt i den prekära situationen var riksföreståndaren Nimhir, som genast grep makten i den omyndiga prinsessan Nirnadels namn. Han gjorde detta av flera skäl, främst för att hålla samman det sargade riket och förhindra inbördeskrig och mer blodspillan. Naturligtvis handlade han även i eget intresse; de tre överlevande hirerna var även de sugna på tronen.

Nimhirs aktioner sågs med oblida ögon av många av de övriga styresmännen i landet — då man menade att vad som snarare behövdes var en kraftfull konung som med styrka och fast hand kunde slå tillbaka mot Angmar och Rhudaur. Vid en omröstning fick dock Nimhir två av de tre överlevande länsherrarna på sin sida, och han utsågs därmed till regent över Cardolan tills dess prinsessan Nirnadel hade uppnått vuxen ålder och gift sig.

Den av de tre hirerna som röstade mot Nimhir var Mablung hir Girithlin. Denne gick på linjen att vad Cardolan behövde var en god härförare och överbefälhavare, exempelvis han själv. Efter sin förlust i valet av ny regent drog han sig dock tillbaka till sitt hem i Girithlin för att slicka sina sår och smida elaka planer mot den nye riksföreståndaren.

3. Bakgrund till äventyret

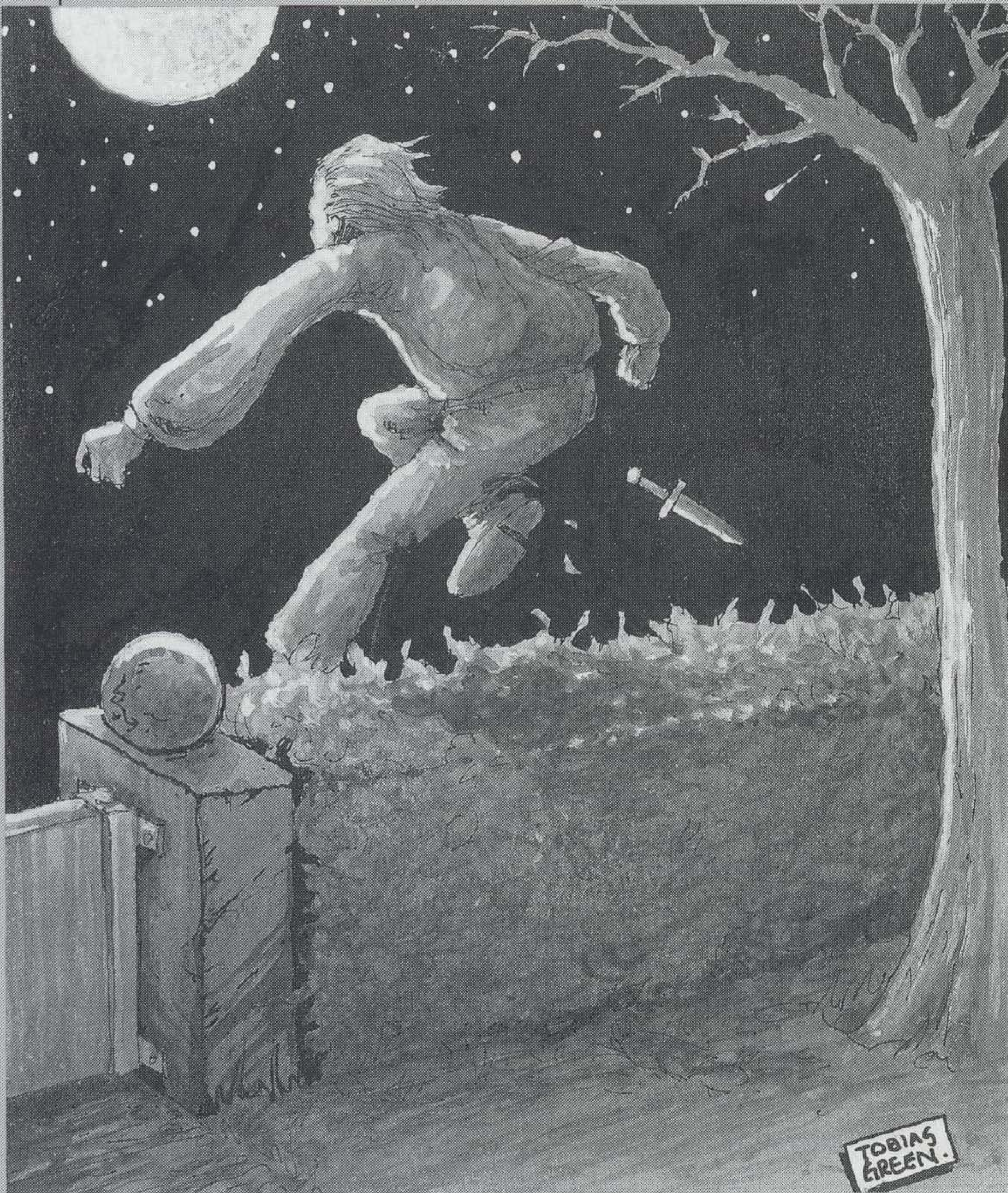
Den här informationen är endast till för spelledaren.

Äventyret utspelar sig på senhösten år 1409 och Mablung hir Girithlin har tillsammans med sin bror Mangilar gjort upp en plan för att mörda riksföreståndaren och nuvarande regenten Nimhir och kräva Cardolans tron för egen räkning. De har även, för att kunna utrusta en slagkraftig armé att ha bakom sig, lånat 2.500 guldstycken av en köpman från Tharbad, Angrimbor. Denne råkade dock höra ett meningsutbyte bröderna emellan genom en dörr, när han befann sig i bröderna Girithlins hem i Girithost, och fick då reda på hela planen. Olyckligtvis, för Angrimbor, såg en tjänare honom med örat intill dörren och talade om för Mablung och Mangilar vad han sett. Angrimbor hade då redan skyndat därifrån och sporrade omedelbart sin häst mot sitt hem i Tharbad (se sektion 8) för att fundera över vad han skulle göra. Han anlände till staden ungefär klockan sju på kvällen, samtidigt som en magnifik solnedgång färgade stadens vita murar rödorange. På vägen till sitt hus stannade han till hos sin älskarinna Ninieva, som turligt nog råkade vara ensam. Han hann inte förklara vad som hade hänt, men lämnade i hennes förvar ett dokument (se 5.4) som han rådde henne att inte läsa, att förvara väl och under inga omständigheter visa för någon. För att hjälpa henne på traven gav han henne två guldstycken och skyndade därefter vidare. Väl hemma krafsade han hastigt ner ett brev, förseg det med munlack och skickade iväg Falasorod (sin tjänare) till det värdshus inne i själva staden, där han skulle hitta "släktingen" och lämna brevet till denne. Brevet överlämnades och Falasorod fick ett silverstycke för besväret. Därefter gick Angrimbor, utan att äta eller hälsa på sin fru, upp till sitt privata arbetsrum (se 8.21) för att vila upp sig lite.

3.1 Mordet

Han fick dock ingen vila, för vid tvåtiden stördes han i grubblierna om hur han skulle göra, av en lågmäld vissling. Det var kaptenen över Norra Portens vaktstyrka, Gondomir, som ville växla några ord mitt i natten. Angrimbor såg en lösning på sitt problem och kaptenen släpptes in genom ytterdörren. Angrimbor brydde sig dock inte om att låsa den igen; en av stadens dugligaste krigare var ju med honom. Gondomir frågade om de kunde tala ostört någonstans, så Angrimbor ledde honom upp till arbetsrummet. Kaptenen gick efter honom uppför trappan, och precis när kaptenen satte foten på





det översta trappsteget (och därvid lämnade ett fotspår i talket som finns där, se 5.1) slog han till. En förgiftad nål drevs med stor precision in i Angrimbors halspulsåder, ett svagt gurglande hördes och offret föll död ned i sitt arbetsrum. Kaptenen drog ut nålen, torkade av blodet, tog Angrimbors nycklar ur bältet och gick ned till hans öppna arbetsrum (8.8), där han låste upp kistan, tog pengarna som fanns däri varpå han rev ut alla papper på golvet. Därefter flydde han ut genom ytterdörren, som han inte brydde sig om att stänga. Turen var dock inte på hans sida; när han vigt hoppade över den höga buxbomshäck som omger hela huset föll hans dolk ur sin slida, vilket kan komma att visa sig ödesdigert.

Irwelinë vaknade av buller ute i arbetsrummet, svepte om sig en rock och rusade ut genom dörren. Hon hann precis få en skymt av den försvinnande kaptenen, men kan omöjligt identifiera honom. Röran på golvet och det faktum att dörren inte stängdes av den springande figuren fick henne att ana att någonting var på tok. Hon väckte hela huset med sina skrik, och efter ett tiotal sekunder kom tjänarna och informatorn springande. Vakterna syntes inte till, ty de hade en av Gondomirs hantlangare sett till att få så berusade att de, även om de var vakna, inte skulle kunna hitta hem. Den stackars änkan lyckades i varje fall i sin hysteri berätta vad som hänt innan hon föll ihop i informatorn Harefors armar. Den ene av tjänarna sprang ut genom dörren, bara för att konstatera att ingen var där, och återvände sedan för att hjälpa den andre med att leta igenom huset. Efter ett kort sökande fann de Angrimbors lik i arbetsrummet, och Falasorod rusade genast bort till närmaste vaktstuga (i den Norra Porten) och alarmerade stadsvakten, bestående av kaptenen, en löjtnant och sex meniga. De anlände till platsen ungefär samtidigt med Kalimak, Angrimbors husläkare. Det hade nu gått knappt femton minuter sedan Angrimbors hjärta slutade slå.

Läkaren konstaterade med en gång att köpmannen var död, förgiftad av ett okänt gift, möjligen från en insekt eller en orm. Han fann inga tecken på yttre våld. Kaptenen började förhöra hustrun Irwelinë, barnen och informatorn medan soldaterna slumpmässigt letade igenom huset. Båda tjänarna begav sig, på Gondomirs order, ut på gatorna för att leta efter någonting som kan vara misstänkt.

Vid femtiden på eftermiddagen hade Gondomir dragit sina officiella slutsatser; Angrimbor hade under sin resa blivit biten, möjligen en orm, och därigenom fått en dödlig dos gift. Detta bekräftades av att inga tecken på våld fanns på kroppen, samt det faktum att Angrimbor själv sade till sin fru att han kände sig dålig (snarare sjuk av rädsla), han var febrig (egentligen svettig efter den långa ritten), han ville inte äta något på kvällen, han ville

inte gå och lägga sig (han behövde i lugn och ro tänka över vad han skulle göra), och han hade överhuvudtaget uppträtt konstigt sedan hemkomsten. När han på natten gick omkring uppe i sitt rum besökte någon honom, antagligen den person som han enligt en av tjänarna skickat bud till. Han släpptes in, men strax därpå föll köpmannen ihop i en hög på golvet. Besökaren blev skräckslagen och flydde för att inte få skulden för något, men tog tillfället i akt att vittja Angrimbors kassakista, ta en del pengar och möjligen också något viktigt dokument. I och för sig en ganska bräcklig teori; den ger inte någon godtagbar förklaring till vakternas frånvaro, den bygger på en ganska osannolik sekvens av tillfälligheter, men teorin är i vilket fall fullt tillräcklig för domaren Palleric, och dessutom har ingen annan något bättre förslag.

Följande dag blir de skuldsatta äventyrarna kallade till Gondomirs kontor i Annon Forn, norra porten. Kallelsen är rutinmässig; Gondomir kallar in alla som var skuldsatta hos Angrimbor för att kunna hitta en syndabock och hålla skenet uppe utåt. Om någon av spelarna vid detta förhör medger att han blivit kallad till mordplatsen samma dag blir han omedelbart anhållen "tills vidare".

Kaptenen kommer därefter att placera den stulna penningbörsen bland den anhållnes utrustning, och den fällande domen är bara en rutinsak. I annat fall, om spelarna håller inne med vad de vet, kommer de att släppas fria men blir skuggade av en utav Mablungs män, som för övrigt hellre dör än röjer planerna och de inblandade.

Efterforskningar kommer således att behöva genomföras i största möjliga hemlighet, ty om kaptenen får reda på att ett antal skumma personer, till råga på allt några "misstänkta", snokar omkring i omgivningarna blir hela bunten anhållen. Närmare bevis är överflödiga; Angrimbor råkade vara god vän till den dömande Palleric, så rättegången är bara en formsak. Beroende på spelledarens humör blir straffet landsförvisning eller straffarbete i ett till två år. Naturligtvis finns det möjligheter att fly ur häktet, som för övrigt ligger i Annon Forn, men då skall spelarna allt vara bra intelligenta. I stället bör de hålla inne med vad de vet och försöka pressa de inblandade på information som kan leda till den verklige mördaren. Om det går dåligt kan ju alltid en liten fågel viska något tips i deras öron...

Hur skall då spelarna få denna information? Ja, främst genom att förhöra olika personer och genom att leta efter ledtrådar och indicier i huset och dess omgivningar.

4. Viktiga personer

Äventyret innehåller ett antal spelledarpersoner som är mer eller mindre viktiga för gåtans lösning. Angrimbor naturligtvis, trots att han bara medverkar som död, vaktkaptenen, hustrun, informatorn, barnen, vakterna, tjänarna, osv. Här följer en mer detaljerad beskrivning av dessa.

4.1 Angrimbor

Angrimbor kom egentligen från Arthedain, men flydde, på grund av de osäkra tiderna, till Gondor år 1390. Efter ett par år som juvelsnidaregesäll i Osgiliath och ett med beröm godkänt mästarprov, flyttade han till Tharbad och började idka egen verksamhet som köpman, främst med Harad och Gondor. Hans goda sinnelag för juvelvärdering kombinerat med en god övertalningsförmåga gjorde honom till en förmögen man, och i början av 1400-talet lät han bygga sig det palats strax norr om Tharbad där äventyret utspelar sig.

Angrimbor var ganska liten till växten, endast 170 cm, ty hans härkomst var blandad, men han var ändå ganska kraftig. Alltefttersom åren gick och hans liv blev stillsammare började han lägga lite på hullet, och då han dog vägde han 90 kilo. Under sina långa resor på hästryggen härdades Angrimbor av väder och vind, och hans skinn bar snarare en gondorans ljusbruna färg än en arnorans ljusa. Till sinnet var han särskilt mild, och han behandlade sina medmänniskor ytterligt bestämt. Sin maka betraktade han alltid som en börda genom livet, och detta är nog den största anledningen till varför han, sin förmögenhet till trots, gav sig ut på långa och krävande handelsresor. Det faktum att han närmast avskydde sin hustru medförde också att han till och från höll sig med en välavlönad älskarinna.

Trots att möjligheterna fanns ville Angrimbor aldrig blanda sig i politiken. Det överlät han enligt egen utsago till män som bättre förstod sig på den, men i verkligheten var det så att han fruktade de mäktiga männen i maktens centrum.

Angrimbors affärer rörde mest juveler och smycken; han köpte upp råvaror i Harad eller Gondor och sålde sedan till hantverkarna i Cardolan, Arthedain och Lindon för dubbla priset. Han hade ett gott öga för detta från sin ungdomstid, och han tog sällan fel på ett gott råämne, något som även juvelsnidarna i Tharbad visste. Mot slutet av 1300-talet började han även syssla med utlåningsverksamhet, vilket gav honom så pass stora inkomster vid sidan av att han gott kunde försörja sig och sin familj på det, och handelsresan han företog sig dagarna innan sin tragiska bortgång var i vilket fall som helst ämnad att bli den sista.

4.2 Irwelinë

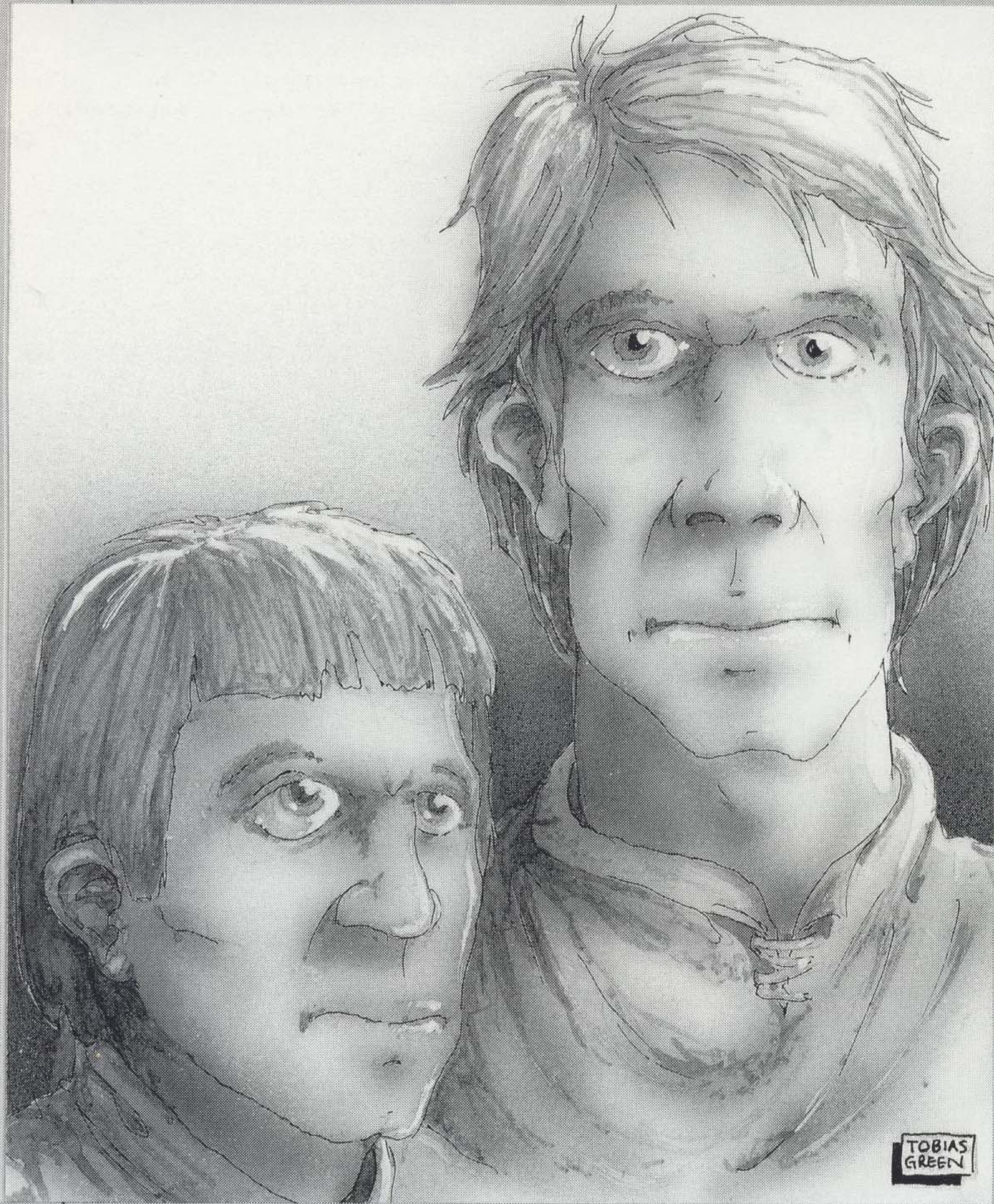
Denna dam har nog för ett ganska bra tag sedan sett sina bästa dagar. Hennes figur är slående lik Angrimbors, och hyn påminner mer om ett jordbävningsområde än om en jungfrus. Humöret avspeglar utseendet ganska väl, för hon är vresig, grinig och allmänt odräglig, förutom mot informatorn Harefor, mot vilken hon är osedvanligt trevlig och hjälpsam, något som inte alltid uppskattas av densamme. Irwelinë träffade Angrimbor i sin ungdom, då hon fortfarande var en tilldragande ung kvinna, men under årens lopp har hennes sinne förbittrats i takt med att Angrimbors kärlek har avtagit. Som nygifta var de ett mycket lyckligt par; ofta gav de sig ut på utflykter på floden, och deras första barn, en son vid namnet Tarond, fick växa upp i en harmonisk och glädjefylld miljö. Första sprickan i deras förhållande kom när Tarond vid sjutton års ålder skulle följa med fadern för första gången på en handelsresa till Harad. Där blev han mycket fäst vid en flicka, rymde från fadern och återvände aldrig. Irwelinë har aldrig riktigt förlåtit sin man för detta, men de fick i alla fall två söner till, Jagerin och Thilon. Hennes kärlek ligger dock fortfarande hos Tarond, och de senare barnen har aldrig fått den omvårdnad och värme de behöver.

Irwelinë har aldrig behövt lyfta ett finger i hela sitt liv, det har Angrimbor sett till. I själva verket har hon fört ett mäkta tråkigt leverne, och hennes dagar har varit upptagna av handarbete och diktning, ty hon var faktiskt en gång en mycket ansedd poet, och den förmågan har endast obetydligt avtagit genom åren. Hennes poem är ofta smärtfyllda, sentimentala skildringar av sådant som avsked, olycklig kärlek, brustna förhållanden och inte minst längtan och väntan. Diktandet har dock aldrig rönt någon större uppskattning från hennes man. Irwelinë är, till skillnad från sin man, en mycket osällskaplig människa. Hon har aldrig brytt sig om att skaffa sig några väninnor i staden, trots ett antal inviter, och då Angrimbor ställde till fest låtsades hon oftast vara sjuk och hyrde in en ersättare som värdinna. På senare år började Irwelinë även att misstänka Angrimbors utomäktenskapliga förhållanden, men hon har egentligen inte brytt sig om dem särskilt mycket. Hon hade således ett antal bra skäl att själv ta livet av sin man — makens död har ju medfört att hon har blivit en mycket förmögen kvinna nu när hon har blivit ensam.

4.3 Barnen

Parets två söner, Jagerin och Thilon, är ett par livliga krabater. De är femton och elva år gamla och välväxta och kraftiga. Inte sällan avgår de med segern då de mäter sina krafter med äldre kamrater. De gillar att lyssna till den gamle informatorn Harefor och han lär dem med glädje vad de begär; historia, sånger, danser, spel på luta, vapenlekar, geografi, seder och bruk, grunderna i de båda alvspråken, vildmarksliv och ridning. Jagerin, som är den äldre av de två, är redan 180 centimeter lång, med axellångt kastanjebrunt hår och gnistrande blå ögon. Till sinnet är han djärv och tapper utan att vara dumdristig, och även om han ibland kan ha svårt att hålla tand för tunga talar han mycket förnuftigt med hänsyn till den ringa åldern. Thilon är en mindre kopia av sin bror, och om man bortser från längden, ett huvud kortare ungefär, är de till det yttre lika som bär. Själsligt är de dock mycket olika; Thilon är betydligt barnsligare, lekfullare och mer uppsluppen än sin skenbart allvarstyngde bror, något som Harefor ofta har fått känna effekterna av. Hans intellekt är även det något klenare och han har stora problem med böjningen av de alviska verben.

De båda pojkarna var Angrimbors ögonstenar, och utan att



bli bortskämda har de fått leva ett minst sagt behagfullt liv. Kamrater har de gott om, främst bland de förmögna köpmannapojkarna i staden. Bröderna är allmänt uppskattade för sin hövlighet och lätthet att ha att göra med. Angrimbor funderade då och då på att låta gossarna gå i lära hos någon person kunnig i trolldom, men hittills har det på Harefors inrådan inte blivit av. Jagerins största dröm är istället att bli en duktig officer i Cardolans armé, medan den yngre brodern nöjer sig med att bli som storebrodern redan är.

Sönerna håller av sina föräldrar mycket, trots att modern inte brytt sig om dem alltför ofta och fadern var bortrest under stora delar av deras uppväxttid. De har dock genom hela sin barndom fått inpräntat i sig att familjen är samhällets viktigaste institution och att man skall älska sina föräldrar på det att det må gå en väl. Höjdpunkterna i deras barndom har varit när Angrimbor kommit hem med presenter från södern eller när de har fått följa med Harefor ut på jakt.

4.4 Informatorn

Informatorn Harefor är i pojkarnas ögon en rolig gammal gubbe, och Angrimbor såg honom som en god och intressant lärare och lekkamrat åt sina söner. I själva verket är han bara femtioett år gammal, men har upplevt åtskilligt med spännande äventyr i yngre dar, över vilka Jagerin och Thilon aldrig upphör att förundras. Han härstammar från en fattig skogshuggarfamilj i norra Mörkmården, men rymde vid femton års ålder till en av skogsalvernas boningar och tog där frivilligt tjänst som springpojke och uppassare. Alverna märkte snart den kvicke pojkens sällsporda inlärningsförmåga och lärde honom vissa alvknep och en del alvmagi som kan vara bra att kunna. Harefor lärde sig även att använda svärd och båge när han hjälpte alverna i kampen mot Dol Guldurs orcher. När han efter sju år lämnade alverna för att bege sig ut i världen fick han en magisk lyra i gåva. Tjugotvå års strövtåg runt om i Mörkmården och Rhovanion förde honom slutligen samman med en medelålders köpman från Tharbad. De träffades av en slump; Angrimbor var på väg till ett mindre dvärgasamhälle i Grå Bergen för att köpa diamanter och smaragder, och på vägen hittade han en svårt sårad man omringad av ett halvdussin döda vargar. Han hade inget annat val än att slänga upp den sårade på ryggen och bära med honom till den närbelägna dvärgastaden. De två blev goda vänner och för att gottgöra sin skuld till Angrimbor svor så Harefor en ed att tjäna honom i fem år.

Harefor trivs bra i Angrimbors hushåll, men får ofta en känsla av instängdhet i den stora staden. Trots detta är han, då äventyret utspelar sig, inne på sitt sjunde år hos sin räddare, och han hade ännu inte diskuterat någon avresa med honom. Han bor som gäst hos Angrimbor och får i utbyte mot pojkarnas undervisning gratis mat, husrum och en liten men tillräcklig lön, och han är naturligtvis tillåten att komma och gå som han vill. Då och då begav sig alla fyra ut på veckolånga jaktturer i Girithlins eller Dimmiga Bergens högländer och inte sällan kom de hem med ett rådjur eller en råbock, för Harefors gamla färdigheter sitter i.

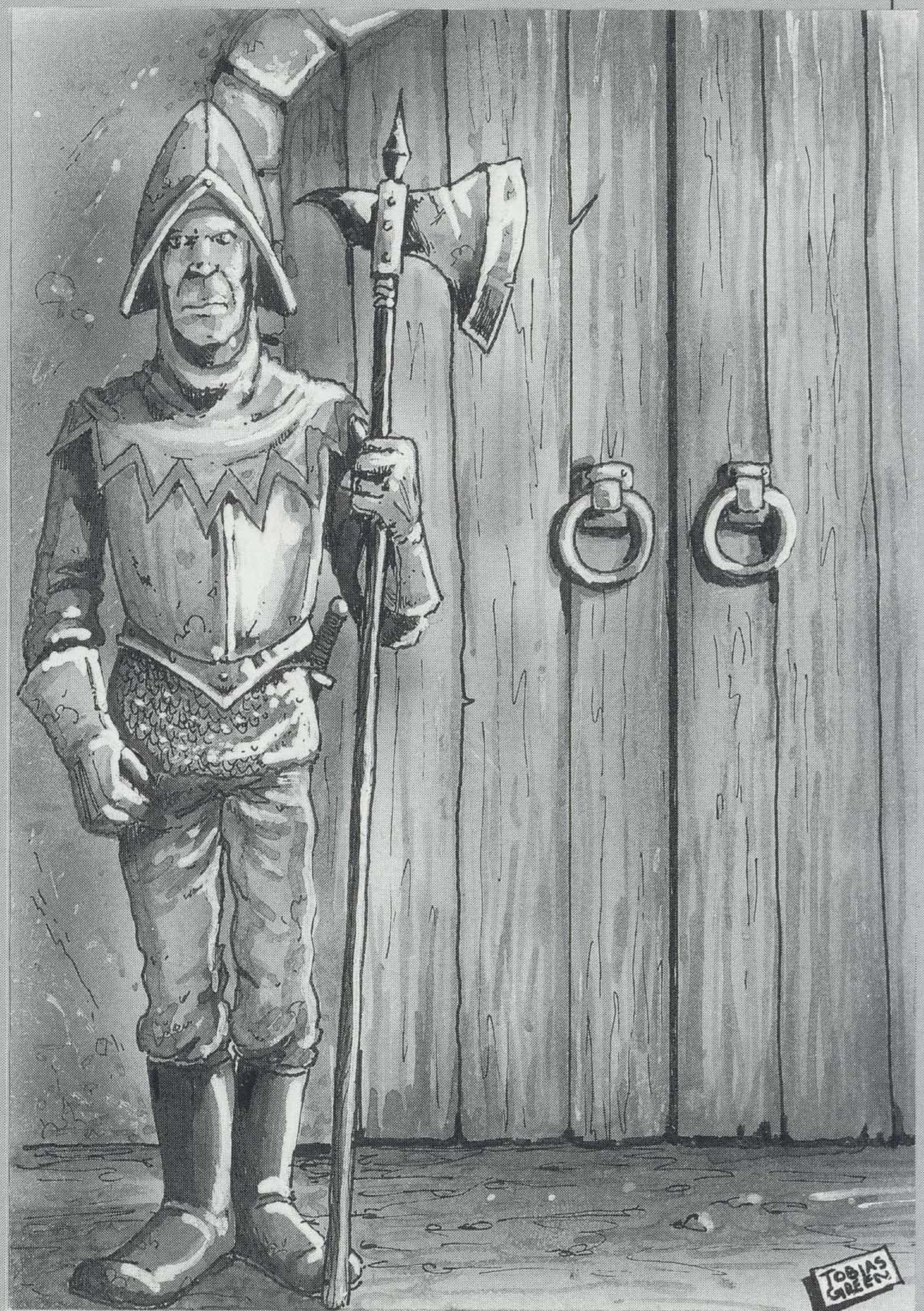
Harefor är en ärlig och uppriktig man med gott hjärta och han vill inte vara till något besvär för familjen. Hans bekantskapskrets i Tharbad inskränker sig till några skrivare inne i staden, och en pälsjägare som vid enstaka tillfällen besöker sitt hem i stadens södra delar. Till det yttre är Harefor en riktig vildmarksmänniska; han klär sig enkelt och hans en gång så solbrända hud bär flera ärr efter blodiga bataljer. Han är 180 centimeter lång och har ganska normal kroppsbyggnad, och väger omkring 75 kilo. Håret är kort, ovårdat och helt grått och en kal fläck har sedan något år börjat breda ut sig på hjässan. Harefor är en sjunde rangens utbygdsjägare.

4.5 Vakterna

De två vakterna Angrimbor anställt för sin personliga säkerhet är typiska för de legoknektar som det kryllar av i tredje åldern. För en silverpenning i veckan skyddade de Angrimbor i hans hus och de har under det halvår de arbetat här inte haft annat att göra än att mota bort katter och herrelösa hundar från tomten. De arbetar vanligtvis endast nattetid och sover och äter om dagarna. Fritiden tillbringar de i regel i ett halvberusat tillstånd på något mer eller mindre respektabelt värdshus. Detta var även fallet då Angrimbor mördades.

Båda två är ett par ganska enfaldiga typer; styrkan sitter snarare i överarmarna än i intellektet, men båda är godmodiga och ordnade, så Angrimbor lät dem hållas.

Farman, den större, är cirka 190 cm lång, medan hans kompanjon, Bererin, är knappt tvärhanden kortare. Båda är muskulösa och välbyggda och de hanterar sina svärd väl — vilket Harefor har kontrollerat. De hade inget emot sin arbetsgivare, utan tycker att han var trevlig, men båda ogillar husfrun som alltför ofta gnäller på att de bara latar sig. Vakterna motsvarar fjärde rangens krigare.



4.6 Tjänarna

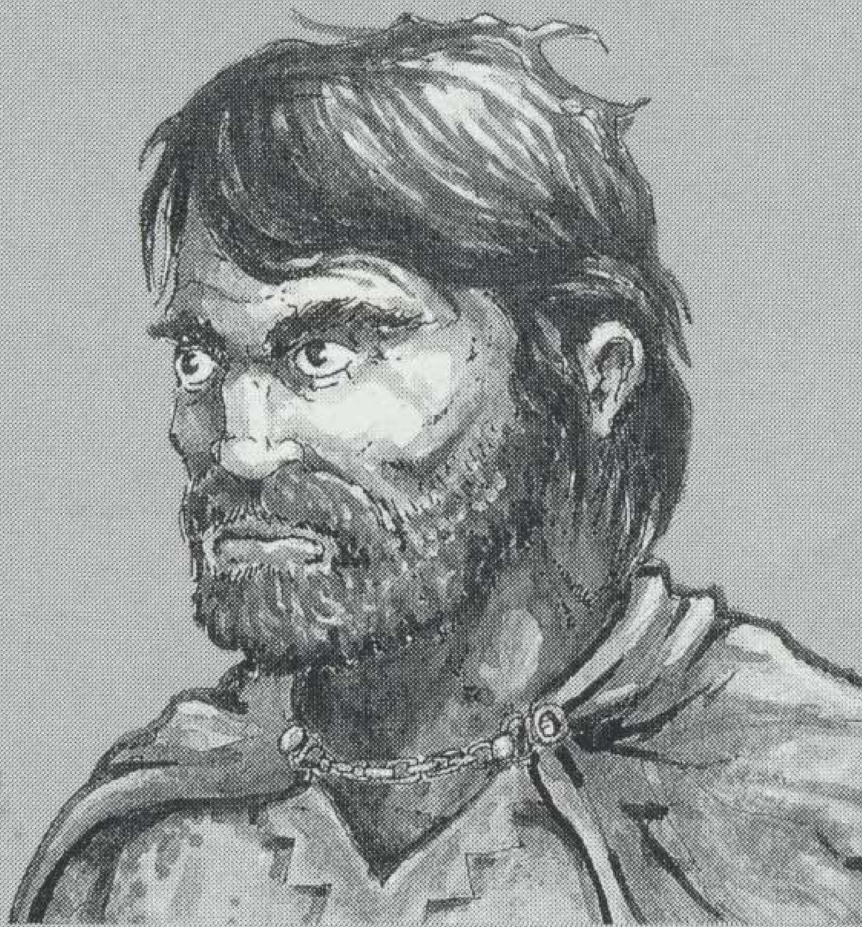
Det gamla paret Falasorod och Glindorlian är hushållets två tjänare. De har ingen större lön, men fritt husrum och fri mat och i utbyte mot detta gör de det absoluta grovgörat i parets hem; lagar mat, sköter inköp, tvättar, städar, ordnar trädgården, lagar kläder mm.

Glindorlian kommer från Dol Amroth, där hennes mor var gift med en skeppsbyggare. Hennes axellånga hår har hunnit bli grått och hon bär det i två flätor. Falasorod är liksom sin fru lång och mager, det svarta håret har endast ett fåtal grå stänk i sig och de isblå ögonen har inte mattats från sin ungdoms glans.

4.7 Gondomir

Även han har ett förflutet i Arthedain och är en mästerlig krigare. Som den rena dunadan han är hjälpte han villigt till i försvaret av Arthedain vid Rhudaurs upprepade småattacker som har förekommit alltsedan mitten av 1300-talet. Efter att ha blivit svårt sårad i en strid mot Häxmästarens orcher år 1404 tvingades han att ta avsked från sin plats som requain i Arthedains armé och sökte, då skadan var läkt, anställning vid Cardolans hov. Ganska snabbt ledde detta till att han blev kapten i stadsvakten, en tillvaro som Gondomir verkligen inte gillar eftersom han inte har kunnat avancera vidare. Han känner sålunda ett brinnande hat mot Häxmästaren och Rhudaur.

Han tog frivilligt kontakt med några av Mablungs sympatisörer i Tharbad för att röja "oäktingen", som de kallar Nimhir, ur vägen och sedan kunna sätta upp en armé och möta sina besegrare med vapenmakt. Två veckor innan det planerade dådet nådde ett bud den lilla sammanslutningen — Angrimbor



känner till planen och hotar att avslöja den. Gondomir åtog sig i egenskap av stridskunnig uppdraget att mörda köpmannen. Därefter började den svåra delen; att sopa igen spåren så att de inte leder till Hir Mablung Girithlins jaktmarker. Om äventyrarna inte lyckas avslöja den gode Gondomirs anhang kommer de med största visshet att nås av regentens dödsbud efter två veckor.

Gondomir är en rättvis och duglig ledare för sina män, och han uppskattas inte bara för sitt glada humör utan också för sin goda ledarförmåga och sina fängslande historier. Han sköter tjänsten felfritt och tillbringar gärna fritiden med sina män på någon krog eller vinstuga, där de mäter sina krafter i armbrytning, eller slår vad om vem som kan svepa mest öl utan att blinka.

Även till det yttre är Gondomir en kraftkarl; han är 194 cm lång och 105 kg tung. Sitt korpsvarta hår har han ärvt från sin far, men de bruna ögonen kommer, liksom det kallblodiga sinnelaget, från modern. Gondomir är en tionde rangens krigare.

4.8 Ninieva

Ninieva med den persikolena hyn är en produkt av olyckliga äktenskap och spruckna förhållanden. Hon tjänar sitt levebröd som lyxkurtisan för de förmögna männen i Tharbad, men till skillnad från de flesta andra glädjeflickor nöjer hon sig med tre fasta kunder, varav Angrimbor under en tid har varit en. Hon låter inte sina kunder veta om detta, utan de tror att hon är deras egen älskarinna och Ninieva är tvungen att hålla ordning på sina träffar så att inga missförstånd uppstår. Den blonda, vackra flickan bor i ett stort hus på Rath Iril i stadens södra del och hennes täckmantel är enkel; hon broderar åt förmögna familjer, men det är hennes två dunländska slavinnor som sköter broderiet. De gånger hon inte kan träffa sina "kunder" säger hon helt enkelt att hon är överhopad med arbete och slavinnorna ser till att ingen obehörig släpps in.

Hennes förhållande till Angrimbor var strikt yrkesmässigt; han betalade (liksom de andra två) hennes hyra, mat, personliga omkostnader samt en liten bonus då och då. Sammanlagt rör det sig om tio-tolv silverstycken i veckan, en fyrdubbel månadslön för en vanlig arbetare, från var och en. Mötena sker av nödvändighet oftast på dagtid, även om Angrimbor då och då tillbringade sina kortare "handelsresor" i hennes hus.

Ninieva är lång och smärt, med långt ljust hår och klarblå ögon. Hon är infödd Gondoran från Anfalas, men det sägs att någon av hennes förfäder var en silvan-alv, vilket inte är helt otroligt. Hon är en klipsk och morsk kvinna som inte drar sig för något, och hon har insett hur svekfulla män kan vara efter att själv ha blivit sviken av sin ungdoms stora kärlek, en ung lärjunge vid en sångarskola i hennes hemstad. Hon har sedan dess livnärt sig på "de dumma och godtrogna karlarna", men för säkerhets skull har hon lärt sig hantera en dolk med stor skicklighet. Hennes stora färdighet är dock broderi och sång, egenhändigt ackompanjerad på lyra. Ninieva är en fjärde rangens tjuv.

5. Ledtrådar

Förutom vittnesmålen, som behandlas i ett följande kapitel, får spelarna dessutom ett antal ledtrådar att följa i jakten på mördaen.

5.1 Fotspåren

Angrimbor strödde ut talkpulver på det översta trappsteget i trappan som leder upp till hans arbetsrum. De övriga personerna känner inte till Angrimbors knep, inte ens Harefor, och inte heller Gondomirs soldater har upptäckt det. Gondomir har oförhappandes lämnat ett fotavtryck i talket, inte mycket att gå efter men vid en undersökning kan man upptäcka talkpulver längs hela flyktvägen (inte utomhus, förstås). Storleken på fotavtrycket stämmer mycket väl med storleken på Gondomirs fot (omkring 46), men det är ganska lönlöst att leta efter pulver under dennes fotsulor. Däremot visar en undersökning att Harefor har några antydningar till vita fläckar under sin vänstra toffla. Dessa uppstod då han tillsammans med läkaren bar ned liket till hallen för vidare transport till en balsamerare.

5.2 Nålsticket

Märket efter nålsticket i Angrimbors hals var så gott som försvunnet då läkaren anlände, trots att det tog i halspulsådern. Det skulle krävas en mycket noggrann undersökning för att upptäcka något som skiljer sig från födelsemärken och kvisslor på halsen, men det går att hitta något avvikande så småningom även om det är synnerligen svårt (-20), ty märket börjar blåna lite efter sex timmar.

5.3 Meddelandet

Kallelsen, där spelarna ombads göra en visit hos Angrimbor, är märkbart hastigt nedskriven. Den ber rollpersonerna att komma till köpmannens hus strax norr om Tharbad klockan nio påföljande morgon (dvs senare samma dag som mordet) i ett mycket viktigt ärende. Där står också att mottagaren skall bränna lappen när han läst den, och i ett PS tillfogas "Se upp för Har..." (oläsligt men egentligen *hir Mablung*, det kan mycket väl tolkas som *Harefor*).

5.4 Skuldbrevet

Bland röran på golvet i arbetsrummet finns några riktiga guldgruvor. De sammanlagda fordringar som Angrimbor kan kräva uppgår till närmare 5000 guldstycken — en ofantlig förmögenhet. Ett av breven är dock intressant av ett annat skäl, det lyder som följer: "Härmed förbinder sig undertecknade att innan cerveths (juli månads) utgång återbetala en skuld på 2.500 guldstycken till Angrimbor Engalamiel av Tharbad, Girithost, 4 norui 1409."

Dokumentet bär inga underskrifter, men väl en stor röd anteckning, "KOPIA", i övre högra hörnet. Originalet finns i Ninievas ägo, och det fick hon strax efter Angrimbors hastiga återkomst till Tharbad. Det var för att återkräva denna försenade skuld som Angrimbor begav sig till Girithost och med det viktiga brevet i handen stod han med örat mot dörren och väntade på audiens hos de båda bröderna, som tänkt använda pengarna för att delvis utrusta en armé på 2.500 man för avtåg mot Rhudaur när mordet på Nimhir väl var utfört. Naturligtvis hade de inga tankar på att betala tillbaka skulden, utan planen var snarare att placera en dolk mellan den giriges skuldror, men det gick inte riktigt så...

5.5 Testamentet

Redan vid fem på morgonen sprack Irwelinës tålamod och hon lät kalla på parets advokat, Manderik, för att förmå denne att öppna testamentet. Enligt stadens regler får testamenten dock inte offentliggöras förrän tre dagar efter dödsfallet, men advokaten känner givetvis till innehållet. Det börjar inte helt oväntat; Irwelinë och de båda barnen ärver en tredjedel var av huset och egendomen, Harefor befrias från sin tjänsteed och får en pension på femtio guldstycken.

Den stora överraskningen dyker upp i ett tillägg som Angrimbor egenhändigt har skrivit; "De trogna tjänarna" Falasorod och Glindorlian har uppmärksammats i köpmannens ögon, och förutom att de är fria att stanna i huset och fortfara med sin nuvarande tjänst om de vill, ges också alternativet att de kvitterar ut 100 guldstycken av Angrimbors egendom på det att de köper sig ett hus i Tharbad. Falasorod förbinder sig därmed även att ta hand om Angrimbors oavslutade affärer tills dess att Jagerin eller Thilon vill ta över. 75 procent av vinsten skall dock tillfalla sönerna och gå till en anständig och önskvärd utbildning och även svara för deras uppehälle.

Därefter följer en lång lista på lösöre, mest böcker, som skall skänkas till diverse släktingar och bekanta. Notabelt är att Jagerin i ett separat brev tilldelas en magisk dolk och ett halsband (se 8.8) medan Thilon ärver en ring. I brevet nämns också var de finns och hur man kommer åt dem, något som inte ens Irwelinë känner till.

5.6 Dolken

Den dolk som Gondomir tappade när han i full fart kastade sig över trädgårdshäcken är kanske den viktigaste ledtråden av alla. Den har ett handtag av svart stål som matchar rustningen och är omlindat med röda läderremmar för bästa möjliga grepp. Parerstången är en enkel stålpinne och klingan är av blånerat +10 stål. I klingan finns ordet "Tharbad" ingraverat och ändknoppen bär en månskära, Cardolans symbol. Det borde inte vara alltför svårt att upptäcka att alla (ordinarie, inte extrainsatta) vakter i hela staden bär sådana.

6. Yttre omständigheter

De yttre omständigheterna för äventyret är synnerligen viktiga för händelseförloppet. Spelledaren uppmanas därför att noga hålla reda på tid och plats, samt naturligtvis vad Gondomir och hans kumpaner har för sig. Detta beskrivs närmare i den här sektionen.

6.1 Tiden

Äventyret utspelar sig på sensommaren, i månaden urui (augusti), år 1409 i tredje åldern. Det har nyligen hållits ett riksföreståndarval i Tharbad och man står inför en stor marknad till den nye regenten Nimhirs, ära. Nimhir själv skall delta i festligheterna som pågår i dagarna tre och hela staden ser med spänd förväntan fram emot festligheterna, som kommer att gå av stapeln om elva dagar. Det är därför inte många som bryr sig om en dödstrött ryttare som vid sjutiden en måndagskväll galopperar in genom stadens portar.

Det är inte heller många som bryr sig om de får höra att en av stadens rikare köpmän dött av ett ormbett. Alla är mer bekymrade över hur deras fasader ser ut, hur mycket mat de lagrat upp och att girlangerna hänger rätt. En och annan kollega kanske sänder sina kondoleanser, men alla tänker de på den stora festen — utom Gondomir. Han håller istället ögonen öppna och smider planer över hur, var och när Nimhir skall mördas.

Några andra som tar notis om dödsfallet är tjuvarnas gille. När de får höra att en penningbörs försvann under mystiska omständigheter drar de öronen åt sig. Inom några timmar vet de att ingen "ansluten" medlem är inblandad och de börjar göra sina egna efterforskningar.

6.2 Gondomirs planer

Gondomir håller naturligtvis ett vakande öga över rollpersonerna och om något alltför misstänkt skulle ske, kan de lätt försvinna spårlöst. Tharbad kryllar av folk som liksom spelarna rest till staden för marknadens skull, och några mer eller mindre gör ingen skillnad. Han är dock övervakad uppifrån och hans fördubblade vaktkompani har mycket att göra, så Gondomir kan personligen knappast ingripa utan att det verkar misstänkt. Han har dock ständigt en spion placerad vid Angrimbors hus och en som skuggar rollpersonerna. Dessa två lämnar rapport varje kväll i stupröret på Gondomirs vaktkontor. Den gode kaptenen har dock mycket att stå i; han är tvungen att planera mordet, sköta sin vaktstyrka och han skall dessutom vara på sin vakt mot nyfikna personer. Han har inte lagt märke till bröderna Girithlins skuldebrev (5.4) på golvet och han känner inte till Ninieva. Han vet om att han tappat sin dolk, men när han på förmiddagen dagen efter dådet återvänder för att leta efter den har Thilon redan hittat den. Han har fått veta allt som tjänarna, Irwelinë och Harefor vet, men Falasorod har inte (ännu) nämnt namnet på den person han lämnade medelandet till (han förbannar sitt dåliga minne), en uppgift som Gondomir bra gärna skulle vilja ha. Han har heller inte förhört Thilon eller Jagerin.

Lämpliga åtgärder från Gondomirs sida om spelarna kommer honom på spåren är: arrestera dem för osedligt uppträdande (de får sitta i fängelse i två veckor tills mordet är genomfört), lägga ut blindspår (här får spelledaren använda sin fantasi), mörda rollpersonerna (endast i akut nödfall), samt, den sista utvägen, skjuta upp mordet och ta hand om rollpersonerna istället. Gondomir begår dock hellre självmord än avslöjar sig, sina planer eller medarbetare.

6.3 Tjuvgillet

Tjuvgillets inblandning kan göras till en alternativ företeelse, att tas i bruk om det mot förmodan skulle gå för bra för spelarna eller om de skulle bli anhållna och inte kommer ut ur häktet. Räkna dock med att tjuvgillet kommer att ha stor respekt för rollpersonerna, eftersom dessa tydligen har lyckats ta sig igenom Angrimbors portar. De vill främst få reda på hur och varför de stal pengarna och mördade Angrimbor och de lär inte nöja sig med axelryckningar och huvudskakningar. Gillet har annars oanade resurser med sina kloaker, hemliga tunnlar och kontakter med i stort sett hela staden.

6.4 Avslutning

Vad skall då rollpersonerna göra om de lyckas avslöja Gondomir, hans usla anhang och dessas planer?

1. De kan försöka döda Gondomir (lycka till!). Detta förhindrar förstås att riksföreståndaren blir mördad, men spelarna bör se till att skaffa ett par riktigt snabba hästar innan de försöker sig på ett attentat mot den populäre vaktkaptenen.

2. De kan gå till befälhavaren över vakten. Han får sig ett gott skratt, skickar iväg dem och glömmer saken. Men naturligtvis nämner han det för Gondomir, som varskor sina hejdukar.

3. De kan skugga Gondomir och hans kumpaner och försöka avstyra mordet i sista sekunden. Detta kräver dock ett nytt äventyr där SL själv får bestämma var, när och hur kuppen skall ske.

4. De kan söka upp Nimhir direkt. Med hjälp av rikliga mutor kan de säkert ordna en audiens hos denne, som för övrigt återkommer från en kort rundresa i riket på fredagen (mordet på Angrimbor sker natten till tisdagen innan). Denne tar emot dem och lyssnar allvarligt på deras berättelse, kallar in Gondomir för förhör och lönar rollpersonerna rikligt, ty inte ens Gondomir klarar av att ljuga inför riksföreståndaren.



7. Vittnesmål

De viktigaste ledtrådarna spelarna kan få för att komma närmare mordets lösning, kommer från de personer som på något sätt är inblandade i detsamma. För att kunna inhämta dessa informationer blir spelarna tvungna att muta, hota och eventuellt även utpressa de som kan tänkas sitta och suga på vad de vet. Stadsvakten lyfter inte ett finger för att lösa ett eventuellt mord, utan hänvisar till doktorn som envist vidhåller att Angrimbor dött en naturlig död.

7.1 Irwelin

Irwelinë berättar glatt och raskt det lilla hon vet, hur hon väcktes av bullret, såg röran och den försvinnande hälen, skrek och slutligen inte minns mer. Hela tiden framhåller hon hur mycket hon höll av sin make, saknar honom och önskar att han vore här igen. Det låter naturligtvis lite annorlunda när hon delgivits testamentets innehåll, då hon inte finner ord för sin ilska. Då Angrimbor dog befann hon sig sött sovande i sovrummet.

7.2 Läkaren

Angrimbors husläkare Kalimak är en bestämd, bulldoggliknande man med betydande anlag för fetma. Han berättar för ett silverstycke vad han vet, att Angrimbor var död när han kom, att det inte fanns några blåmärken eller sår på hans kropp, förutom att skinkorna var fulla av skavsår. Efter ytterligare ett eller ett par silverslantar börjar han erinra sig att han såg ett litet blått märke på halsen och efter det femte eller sjätte myntet är han nästan säker på att det fanns ett litet stickmärke på halsen också. Detta har han inte berättat för "snåljåpen" Gondomir, det skulle ändå inte tjäna något till, menar han. För ytterligare ett par silverstycken kan han masa sig upp och slå i sin stora giftbok och efter ännu en slant finner han att en särskild vattenödlas gift ger en snarlik effekt; ett blånande märke, omedelbar total förlamning vilket leder till en omedelbar död. Ödlan lever, för ett sista silvermynt, endast i de högländа trakterna i västra Cardolan, åt Girithlin till. Läkaren önskar dem därefter välkomna åter och hoppas att vistelsen i Tharbad blir trevlig.

7.3 Tjänarna

Direkt efter köpmannens död är Falasorods och Glindorlians reaktioner rätt så positiva. De talar med viss lättnad om hur sträng och hård han var. De säger också att han ingalunda dog av något djur, utan att Irwelinë mördat sin man för att komma åt pengarna. För ett bronsmynt berättar Falasorod att Gondomir har frågat om vem han gav lappen till, men även att han lovade husbonden att inte berätta något, och det har han inte heller gjort och tänker inte göra oavsett vad han tyckte om honom. För ett bronsstycke berättar även Glindorlian lite rodnande om Ninieva, att hon ibland gått med bud till henne och var hon bor och tillägger slutligen att hon tycker att hon verkar skum som omger sig med "sådana där solkiga människor från Dunland". Både Falasorod och hans fru befann sig i sitt rum (15) då mordet skedde.

7.4 Vakterna

Deras vittnesmål är mycket intressanta, bl a därför att Gondomir inte brytt sig om att utkräva det. De berättar i alla fall, mot skälig betalning (ett silvermynt), att de som vanligt varit ute och "druckit sin kvällsmat" vid sju då en berusad man kommit fram och börjat prata med dem. Efter ytterligare något innanför rocken tillsammans med denne hade de slocknat helt. Vid närmare eftertanke och ett nytt mynt i fickan tyckte de båda att ölet smakade lite konstigt och de kommer även ihåg att mannen delvis hade börjat sludda på ett annat språk, inte något alvspråk och inte heller väströna. För ytterligare ett silverstycke erinrar de sig att mannen nämnde orden "Girithost", "Järnnäven" och något som kan ha varit "Konungen är död, länge leve konungen" mitt i obegripligheterna, men detta är vakterna mycket osäkra på.

Endast SL: Mannen som hade i uppdrag att se till att de båda vakterna inte skulle vara i vägen, hade själv druckit sig något berusad innan, och säckade strax efter utfört uppdrag ihop i en hög. Det främmande "språket" var bara mycket otydlig väströna tillsammans med ett naturligt talfel.

7.5 Harefor

Harefor berättar pliktskyldigast vad han vet, vilket inte är mycket, men ber sedan om att få bli lämnad ifred, ty hans sorg är mycket stor. Han hänvisar dem i stället till Gøndomir, till vilken han har lämnat fullständigt vittnesmål och undrar slutligen om det inte är stadsvaktens sak att sköta utredningen. Han blir misstänksam och börjar ställa frågor om man försöker muta honom. Då Angrimbor dog sov han i sitt rum (19) och han vaknade inte förrän Irwelinë började skrika.

7.6 Advokaten

För en silverpenning berättar den gode advokaten gärna vad testamentet innehåller. Han talar även om att tillägget om tjänarna gjordes endast två veckor innan Angrimbors död och att han tycker det är märkligt.

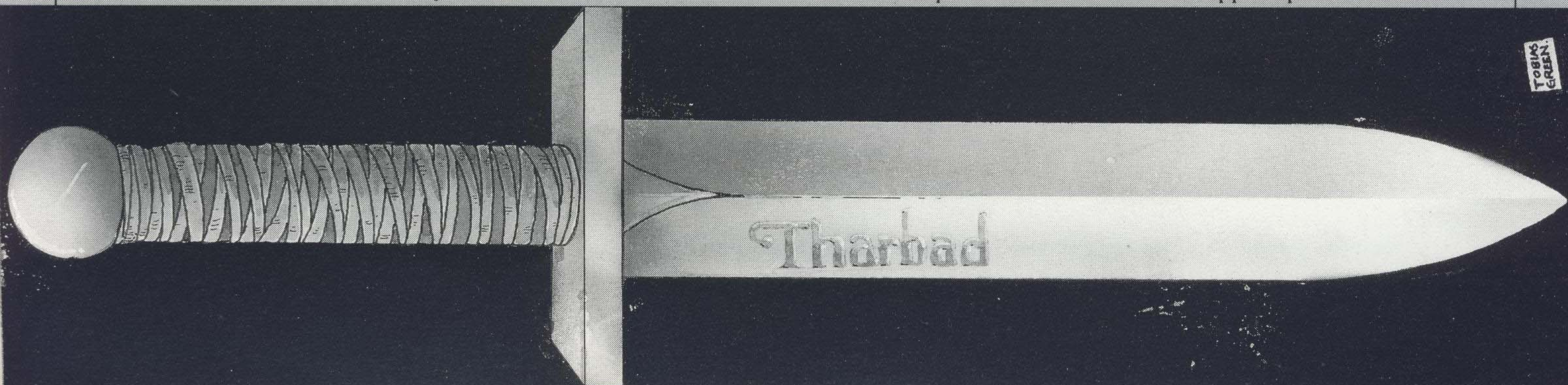
7.7 Ninieva

Om spelarna skulle lyckas leta rätt på Ninieva, har hon aldrig hört talas om någon Angrimbor. Om de försöker muta henne bjuder hon in rollpersonerna och börjar fråga ut dem, men hon vill till en början inte ha några pengar. Om rollpersonerna svarar uppriktigt på hennes frågor och berättar vad de har kommit fram till, blir hon mer medgörlig och berättar att hon gjorde Angrimbor lite tjänster då och då men endast å yrkets vägnar. Hon berättar vidare, och nu tar hon betalt minsann, att hon var fäst vid honom men tyckte att han verkade konstig när han kom till henne på dödskvällen; såg spöken på ljusa dagen. Han mumlade hela tiden om att han måste till kungens hus och varna någon. För hundra guldstycken kan de få köpa bröderna Girithlins skuldebrev, de kan få se på det för tio.

7.8 Sönerna

Jagerin sov som en stock tills Irwelinë började skrika, men Thilon hade legat vaken ett tag och tänkt på den stora marknaden och festen. Någon gång mitt i natten hörde han en svag vissling genom den öppna dörren till terassen, följd av sin faders röst uppifrån tornet, "Jaså, är det bara du... Mycket att göra nu, vad?" En röst frågade om han kunde få komma in ett slag och efter en halv minut hörde Thilon hur porten öppnades på glänt. Han tyckte det var en smula konstigt att hans far var vaken så sent och ännu besynnerligare att han släppte in gäster mitt i natten. Han kunde bestämt höra ett mycket svagt rustningsskrammel, varför han trodde att det var en utav vakterna som var på ingående, vilket han även framhåller. Han låg vaken och funderade ett litet slag och i samma ögonblick som Irwelinë började ropa studsade han upp ur sängen och sprang ut på terassen. Han såg den flyende Gondomir väl och även om inte ansiktet syntes kan han ge en god beskrivning av mannens kroppsbyggnad. Han lade även märke till att mannen tappade ett glimmande föremål (dolken) när han hoppade över häcken som omger trädgården.

I den allmänna villervallan var det ingen som brydde sig om Thilon och Gondomir tog för givet att pojkarna inte hade sett något varför han inte förhörde dem. Thilon har heller inte berättat något, ty han är rädd att hans mor och Harefor skall bli onda på honom om de får veta att han inte låg och sov som barn skall göra mitt i natten. På morgonen går Thilon ut och hämtar dolken som Gondomir tappade och han gömmer den väl, för den är hans egen hemlighet. Det dröjer ett par dagar innan han visar den för Jagerin. Hela historien kommer att uppdagas för denne, han börjar ana oråd och föreslår att de gömmer undan dolken i det hemliga facket i öppna spisen tills vidare.



8. Angrimbors hus

Köpmannen Angrimbor har låtit bygga sig detta magnifika hus, sexhundra meter norr om Tharbads murar längs vägen mot Bri. Huset är byggt av vit-grå granit och alla väggar, såväl de yttre som de inre, är gjorda av samma material. Trädgården omgärdas av en buxbomshäck, men är i övrigt ganska anspråkslös. Alla dörrar inne i huset är, om inte annat anges, gjorda av en-tums ek och försedda med enkla (+10) lås. Alla fönster har fönsterluckor av stål som går att bomma till från insidan.

1. Stora salen

Denna stora sal är rikt smyckad med vackra, vävda gobelänger på väggarna. Från balkongen på andra våningen hänger en röd fana med släkten Angrimbors vapen: en pansarhandske i en vit cirkel. Dubbeldörren som ligger rakt fram från entrén leder till köket och bär mottot "Föda är välmåga". Till höger om ingången ligger trappan som leder upp till Angrimbors arbetsrum och resten av husets övre våningar. Ytterporten och den dubbla köksdörren är till skillnad från dörrarna inne i huset gjorda av stål med lås som är mästerverk i låssmide (-50 att dyrka upp). De fällor som bevakar båda utgångarna är ytterst otrevliga. Den yttre fällan är en vanlig nålfälla som är mycket enkel (+30) att upptäcka och likaså mycket enkel (+30) att desarmera. Detta är medvetet gjort för att invagga en inbrottstjuv i falsk säkerhet, ty innanför nålen sitter en anordning som är extremt svår (–50) att upptäcka och betydligt svårare (–70) att desarmera. Denna anordning är dessutom mycket mer dödlig än nålen (som ger en +100 dolkattack med tredje rangens förlamande gift inom 1T6 rundor). Förutom att den får klockan i tornet (rum 20) att börja ringa, levererar den ett +30 eldklot mot den arme tjuven.

Golvet i hallen är belagt med svart-vit mosaik föreställande pansarhandsken och Dol Amroths silversvan. I mitten av salen höjer sig taket upp till andra våningen och längst upp möts de fyra hörnen i en valvbåge av marmor. Den vänstra delen av salen används till vardags som matsal för familjen, vilket då inkluderar Harefor.

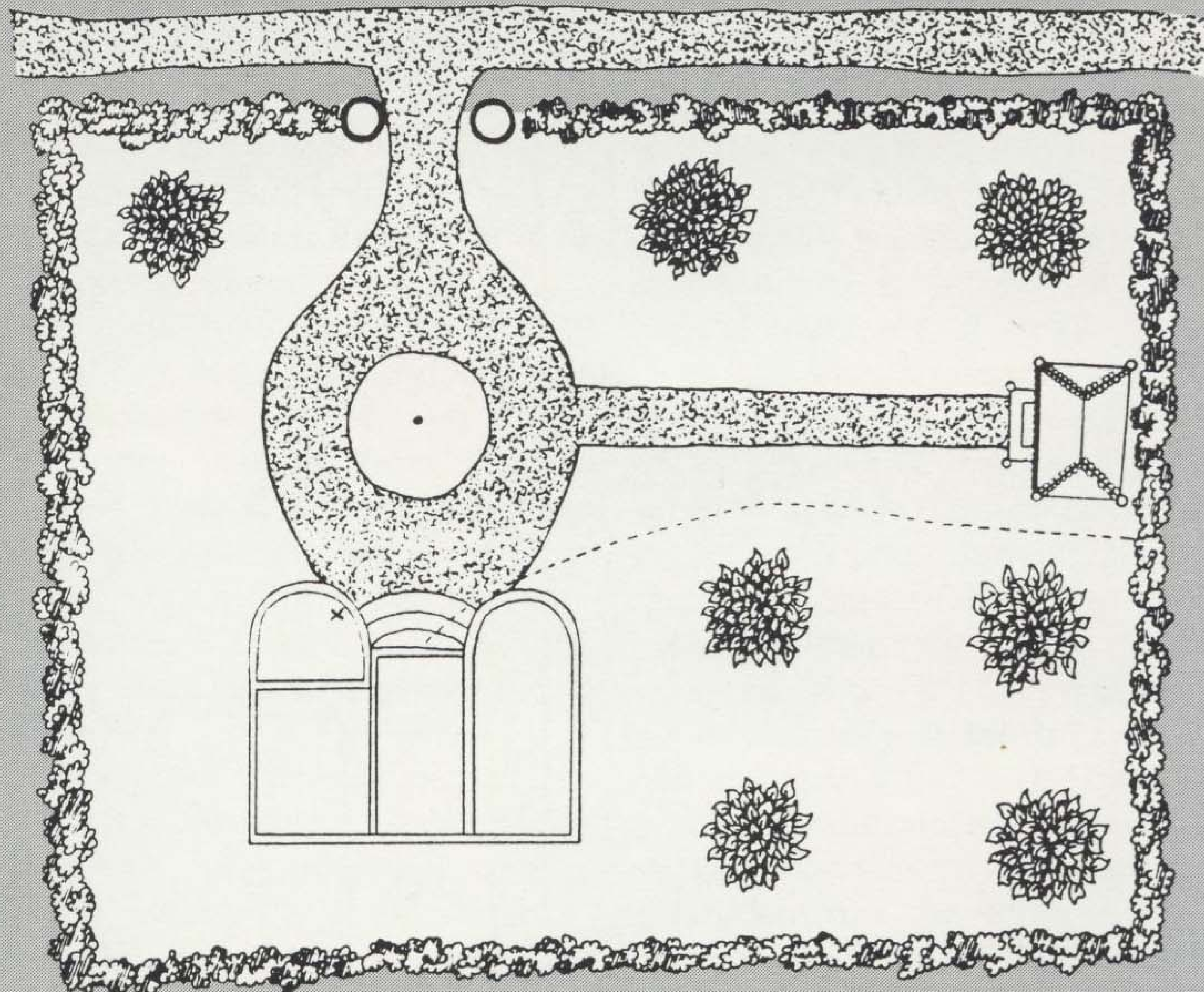
Vid de fester som då och då hålls i huset, utnyttjas hela rummet. I de två stora skåp som flankerar dörren till biblioteket (4) finns silvertallrikar, silverbestick och polerade silverbägare. Båda skåpen har enkla (+10) lås, men de är sällan låsta. "Porslinet" har ett sammanlagt värde på över 600 guldstycken, men allting är märkt med familjens vapen, pansarhandsken. Långbordet utanför biblioteket har normalt plats för tolv personer, men går att förlänga så att ytterligare fyra personer kan sitta till bords. Tio stolar står inskjutna under bordet och vid kortsidorna står finare säten för huset herre med fru. Vid större fester monteras fler bord upp, men om vädret tillåter sitter man vanligtvis i trädgården. Ett halvcirkelformat bord i den rundade delen av rummet tjänar som en uppställningsplats för maten, så att man själv kan gå och hämta mera vid behov.

2. Gästrum

Detta rum tjänar vanligtvis som ett slags vardagsrum för de gäster Angrimbor älskar att omge sig med. Ett stort bord tar upp det mesta av rummets golvyta och till bordet hör sex stycken stolar. Golvet är täckt av en tjock karmosinröd Khand-matta som börjar bli lite nött i kanterna. Kistan bredvid den öppna spisen innehåller förutom ved, även lite tallrikar, bestick, några dukar och ett elddon. Till höger om dörren står ett smalt skåp som innehåller ett tärningsspel, ett brädspel, några böcker, ett par handdukar, ett tvättfat och en spegel. En mycket komfortabel himmelssäng tar upp det mesta av resten av rummet.

3. Köket

I mitten av köket finns ett stort arbetsbord och längs med den högra väggen finns en arbetsbänk med hyllor. På väggarna förvaras det mesta av den rikt påkostade köksutrustningen.



Den öppna spisen har en krok att hänga grytor i och ett grillspett som räcker för en spädgris eller ett lamm.

4. Biblioteket

I detta rum förvarar Angrimbor sin stora stolthet, boksamlingen. Den består av uppskattningsvis hundrafemtio volymer, många unika. Samtliga böcker är prydligt uppradade i bokhyllorna och fastlåsta med smidiga stålkedjor. Låsen till dessa kedjor är mycket svåra (–20) att dyrka upp och en person måste slå under sin styrkebonus med 1T100 för att kunna bryta upp lås eller kedjor.

De flesta av böckerna handlar om Harad och Umbar, länder som Angrimbor har besökt ett antal gånger under sina 26 år som handelsresande i juveler. Ett flertal böcker handlar om juvelframställning och flera dvärgmästare finns representerade i detta bibliotek. Andra böcker handlar om gruvdrift och dvärgastäder och i den mindre hyllan till vänster om dörren finns det till och med en mindre skönlitterär samling.

I det bortre hörnet från dörren sett finns ett läsbord med en bekväm stol. Om man skruvar av den vänstra knoppen på stolens ryggstöd finner man lönnfacket där nycklarna till bokhyllorna finns gömda.

5. Skafferiet

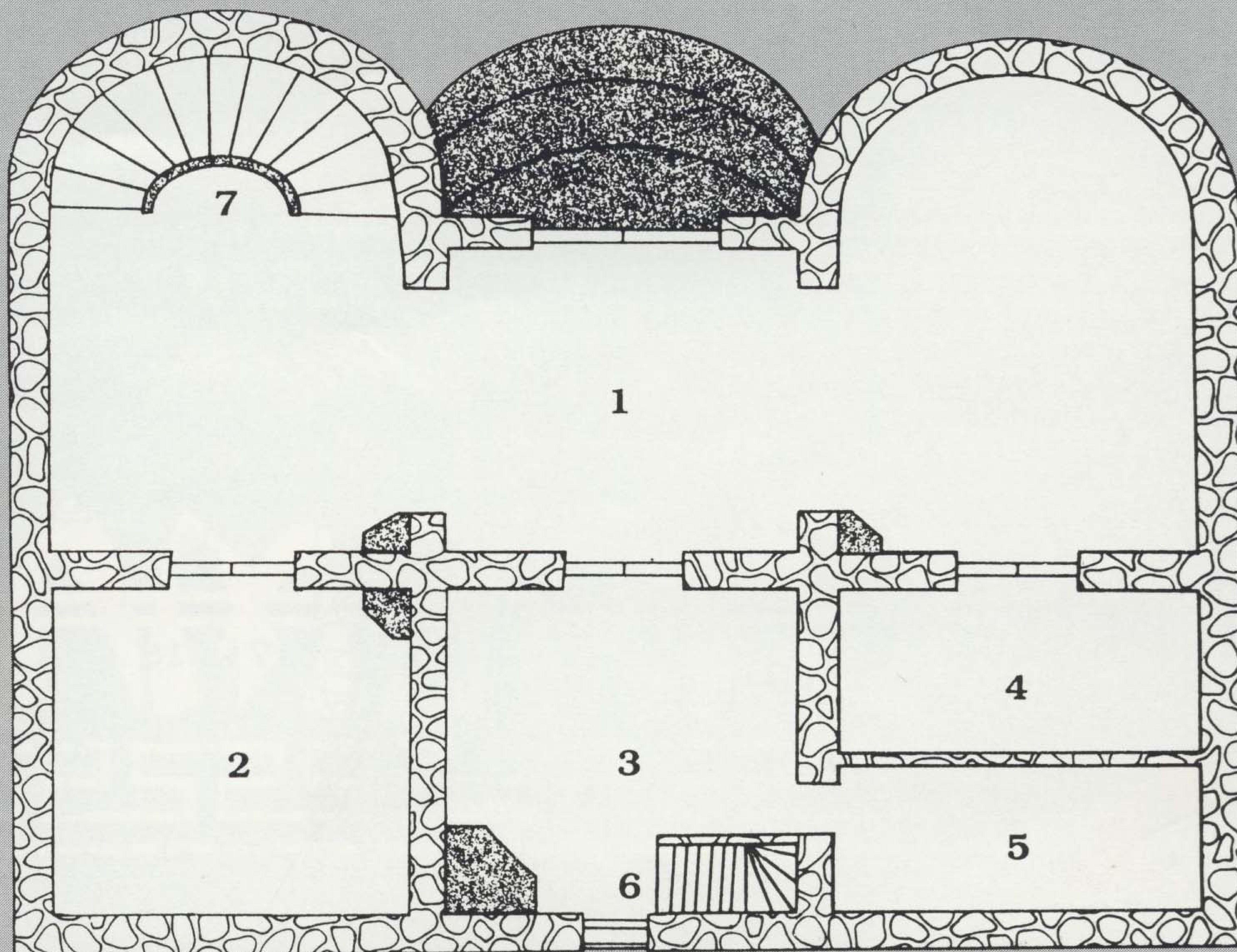
Här förvaras hela hushållets mat.

6. Tjänarnas trappa

Denna branta trappan leder upp till tjänarnas och vakternas rum på andra våningen. Vid sidan om trappan ligger köksingången med en dörr lika tungt försvarad som den stora porten på framsidan. Se beskrivningen av denna för information om fällorna.

7. Stora trappan

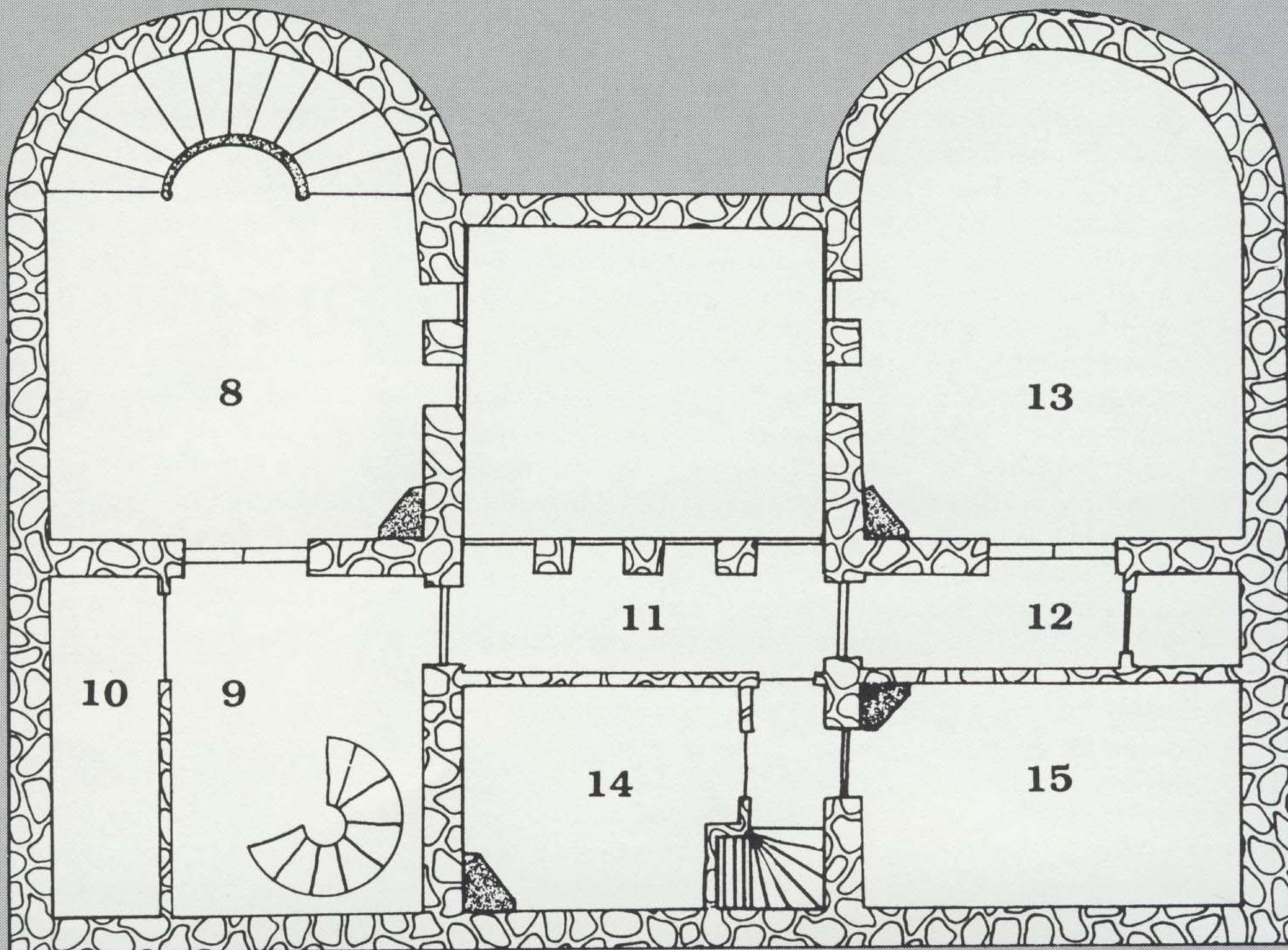
Den stora trappan till andra våningen svänger moturs i en halvcirkel och leder direkt till stora arbetsrummet.



8. Arbetsrummet

Här har Angrimbor sitt "öppna" arbetsrum. Vid ett vackert skrivbord av ädelträ tar han emot sina kunder och klienter. Bokhyllorna i rummet innehåller några böcker som behandlar handel och köpenskap, ett par av hans egna reseskildringar och några handböcker för färder i Södern. Där finns även en kort avhandling om språken apysaiska och haradaiska tillsammans med några räkenskapsböcker och ett par gamla luntor om metall- och juvelvärdering. Den kraftiga järnkistan i hörnet av rummet är låst med ett rejält (–50) lås och den innehåller Angrimbors aktuella räkenskaper, hans skuldebrev samt i en svart sammetspung med en bepansrad handske broderad med silvertråd, hushållskassan på 600 silverstycken. Somliga av de tio skuldebreven är mycket intressanta (5.4).

Den stora, öppna spisen bakom skrivbordet fyller sin funktion väl, rummet är ganska dragigt på grund av öppningarna mot stora salen. På spisens framsida är pansarhandsken ingraverad och den uppmärksamme (–10) upptäcker vid närmare undersökning att denna handske går att trycka in och därigenom friläggs ett hemligt fack bredvid spisen. I detta lilla utrymme (20 x 20 x 40 cm), förvarar Angrimbor sina mer värdefulla föremål. Där finns ett halsband som skyddar bäraren från kritiska träffar (sänker E-krit till D, D-krit till C, osv), en +15 dolk som skänker förmågan att levitera 10 minuter per dag, en ring som multiplicerar bärarens kraftpoäng i jordmagi med två, samt en läderpung med 200 guld- och 50 mithrilstycken.



9. Trapphuset, andra våningen

Här finns spiraltrappan till de övre våningarna.

10. Linneförråd

Husets förråd av dukar, bolster och liknande förvaras här inne.

11. Balkong

Härifrån har man utsikt över stora salen. Dörren längst bort till höger leder in till tjänarnas och vakternas rum och trappan ner till köket.

12. Korridor

Korridoren leder till sovgemaket. I änden ligger makarnas privata avträde. Där inne finns deras nattkärl och ett tvättfat. Dörren som leder in i korridoren från balkongen är smidd av härdat stål och försedd med ett lås som är absurt svårt (-70) att öppna utan nyckel. Dörren har dock i likhet med de övriga dörrarna inomhus ingen fälla.

13. Sovgemak

Här har Angrimbor och Irwelinë sin sovplats i det som är husets näst största rum. På väggarna hänger värmande gobelänger. Deras säng är täckt av mjuka dunbolster under en stor björnfäll som täcker nästan hela bädden. Skåpet till höger om dörren är parets garderob och det är sprängfyllt med dyrbara klädnader.

På andra sidan skåpet finns en kista som rymmer diverse ägodelar; vapen, några smycken, doftkrus, mm. Den är oftast låst med ett medelsvårt (+0) lås. Vapnet är ett +10 bredsvärd. Irwelinës smycken är värda sammanlagt 800 guldstycken, och det mesta har hon alltid på sig utom när hon sover, då de ligger under kudden.

Dörren till sovgemaket (6) är försedd med ett medelsvårt (+0) lås.

14. Vakternas rum

Allteftersom Angrimbors förmögenhet växte började han alltmer frukta tjuvars angrepp. Förutom att satsa en förmögenhet i storlek med husets värde på nya ytterdörrar, anställde Angrimbor två stycken vakter, som fram tills nu har skött sin uppgift oklanderligt. Deras rum är inte särskilt stort och de sover i en tvåvåningssäng. De har varsin kista med enkla (+5) lås där de förvarar sina kläder, börsar, vapen, redskap, mm. Ett litet bord och ett par pallar fyller resten av rummet.

15. Tjänarnas rum

Detta rum rymmer de två tjänarna, Falasorod och Glindorlian och deras persedlar. Sängskåpet, ett litet bord och två stolar är deras enda möbler. Bredvid dörren har de en kista att förvara sina personliga ägodelar i. Kistan har ett lätt (+20) lås och rymmer tjänarnas kläder, redskap, en miniatyrmålning, en kopparspegel, två små skålar och en börs, innehållande totalt 21 bronsstycken som Angrimbor skänkt dem i ett anfall av givmildhet.

16. Trapphuset, tredje våningen

Spiraltrappan fortsätter upp till Angrimbors privata arbetsrum. Takterassens dörrar är smidda i härdat stål, med lås som till och med en mästersmed skulle skryta över (–80). Angrimbor har inte brytt sig om att gillra några fällor på dessa dörrar, då han anser att låsen ändå är såpass svåra att öppna och att de befinner sig två våningar upp, och det har han nog rätt i. Dörrarna till barnens och informatorns rum (18 och 19), har medelsvåra (+0) lås och inga fällor.

17. Förråd

Här förvaras sådant som normalt används ute på terrassen; några hopfällbara stolar, ett hopfällbart bord, hästskor några sällskapsspel och diverse rent skräp.

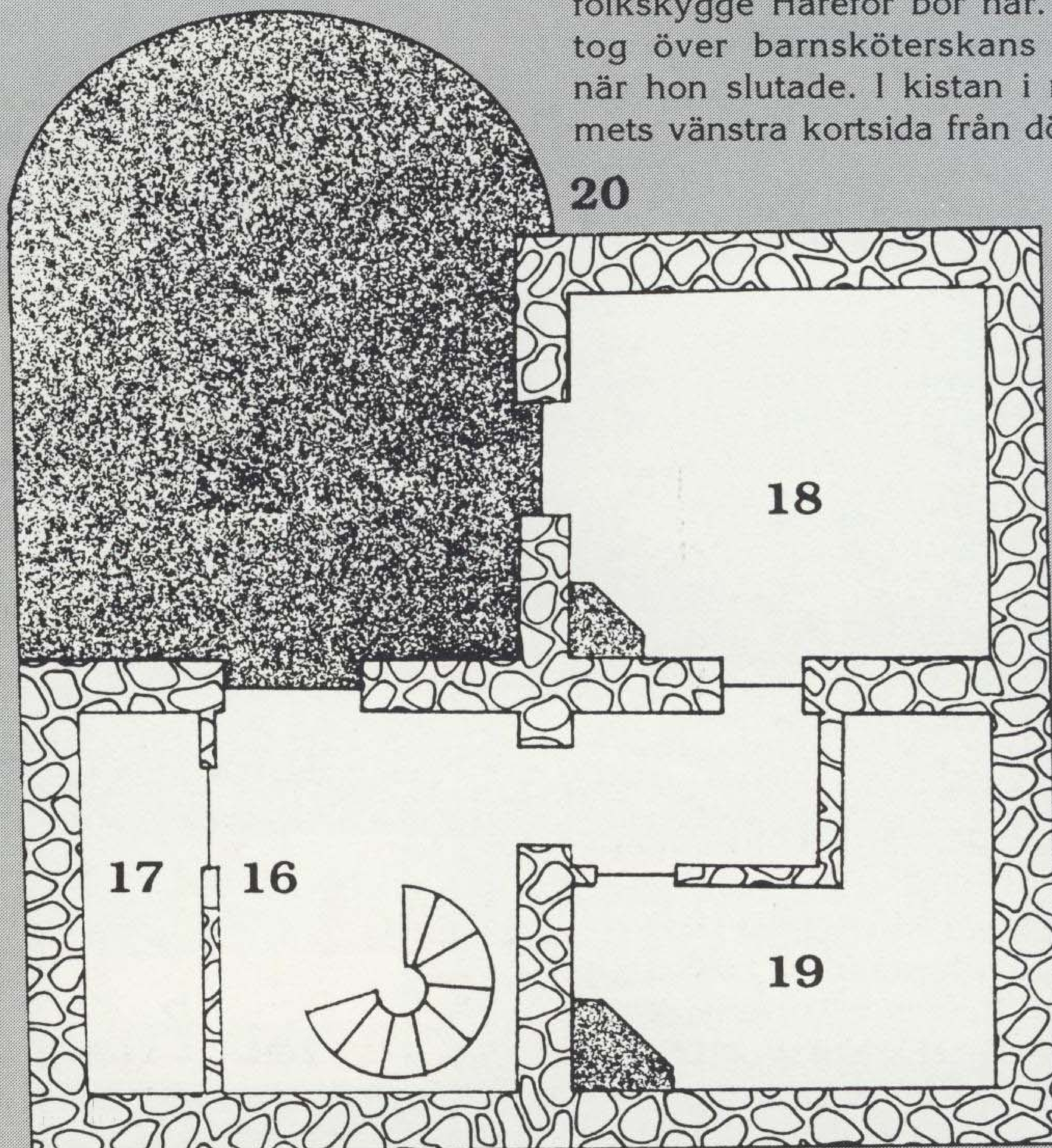
18. Barnkammaren

Detta rum är ägnat åt parets båda barn, Jagerin och Thilon.

Pojkarnas kista innehåller en del gamla avlagda leksaker i en faslig röra. Dörrarna som leder ut till terassen är likadana som de i trapphuset (16).

19. Informatorns rum

Barnens informator, den smått folkskygge Harefor bor här. Han tog över barnsköterskans rum när hon slutade. I kistan i rummets vänstra kortsida från dörren



sett, förvarar han sina få ägodelar; den gamla läderrustningen, bredsvärdet som räddat hans liv otaliga gånger (+10), dolken som dräper orcher som bonden slår havre (+25 på att dräpa orcher, +10 mot andra varelser), en +20 långbåge, samt sist men inte minst hans lyra, som tvingar den som lyssnar att dansa vilt tills musiken slutar, eller dansaren stupar av trötthet. Denna kista är alltid låst med ett extremt svårt lås (–30). Fällan, som är medelsvår (+0) att upptäcka och likaså medelsvår (+0) att desarmera, levererar en +100 armborstattack mot den som försöker ta sig in i kistan utan nyckel.

20. Takterrass

Här uppe finns en liten trädgård där familjen brukade tillbringa mycket tid när barnen var små. Det var även deras lekplats när de var små på grund av ormfaran i den stora trädgården. Nu är det mer sällan någon är här ute. Det var härifrån som Thilon såg mördaren.

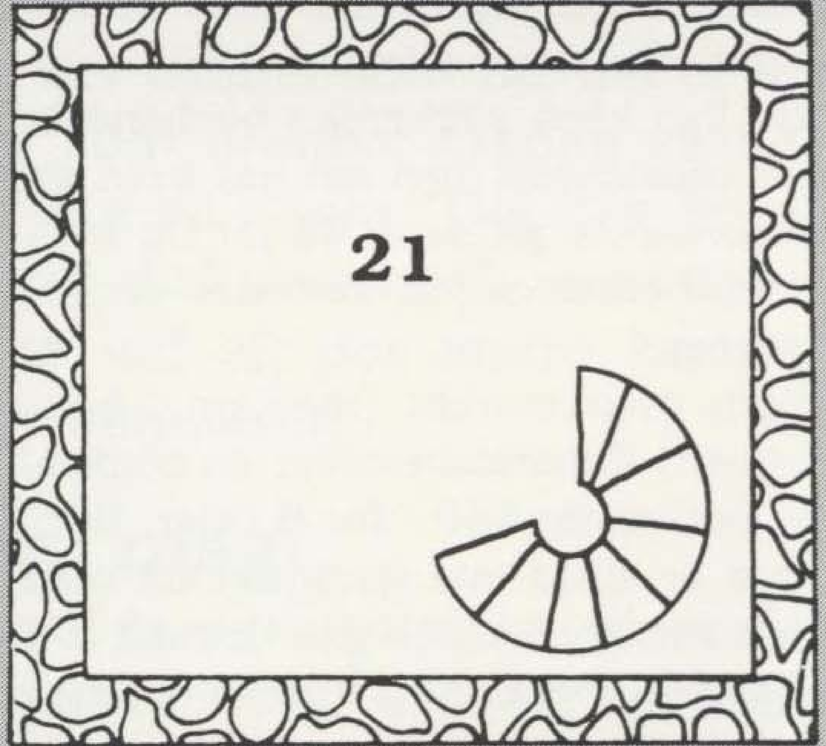
21. Det privata arbetsrummet

Det översta rummet i tornet använder Angrimbor som sitt privata arbetsrum dit ingen annan har tillträde. Ingen dörr skyddar kammaren, men på något mystiskt sätt får Angrimbor alltid reda på om, när och i så fall vem, som har varit där. Gåtan är enkel att lösa; på det översta trappsteget strör han alltid ut lite talkpulver; ett fotavtryck syns tydligt i talken och sedan är det bara att noggrant följa pulverspåret för att finna den som har varit där.

Rummet i sig är inte särdeles märkvärdigt; ett stort skåp med lite besynnerliga saker och en arbetsbänk med några kolvar och rör drar fortast till sig en besökares uppmärksamhet. En välvd bokhylla som lutar sig mot trappan inrymmer ett per låsta böcker på haradaiska. Böckerna är mycket svåra (–30) att öppna utan nyckel och om man tar i för hårdhänt fattar de automatiskt eld och brinner upp på några sekunder. Kistan innehåller en mängd verktyg och några flaskor med färggranna vätskor. Den gode Angrimbor experimenterade lite med alkemi i denna kammare, och inte helt utan en viss framgång.

Böckerna i bokhyllan rymmer runor för tre stycken öppna jordmagiska listor till fjärde rangen och i kistan finns allt det som behövs för att tillverka trollspön som kan lagra första rangens besvärjelser. Resultaten av arbetet, tre stycken trollspön som vardera har sju laddningar, ligger i ett hemligt utrymme bakom skåpet (mycket svårt, –30 att upptäcka även om man drar bort skåpet).

Trappan i hörnet fortsätter upp till tornets topp. Takluckan som leder upp till denna yta är gjord av rostigt järn och den går att bomma till från både in- och utsidan.



9. SLP-data

Namn	STY	SMI	FYS	INT	PSY	PER	UTS	Vapen 1	Vapen 2	FB
Gondomir	99	98	98	90	59	91	86	155 bs	145 ab	45
Harefor	86	80	95	98	97	64	48	90 bs	130 lb	5
Ninieva	62	96	58	90	77	100	97	55 do	10 kb	15
Farman	98	66	98	36	43	60	74	80 bs	65 sb	25
Bererin	94	90	90	41	30	52	69	75 bs	75 sb	35
Falasorod	51	85	30	86	75	55	89	20 do	15 kb	5
Glindorlian	30	97	78	75	43	90	88	10 do	10 sl	15
Irwelinë	27	51	42	78	63	93	22	10 do	10 sl	0

Namn	Rustning	Skadep.	RM	Övrigt
Gondomir	metall*	130	5	Krigare R10, kapten i stadsvakten,
Harefor	ingen	85	15	Utbygdsj. R7, 14 KP, 3 jägarlistor,
Ninieva	ingen	60	25	Tjuv R5
Farman	ringb*	65	0	Krigare R4, Angrimbors vakt,
Bererin	ringb*	55	–5	Krigare R4, Angrimbors vakt,
Falasorod	ingen	40	15	Tjänare, R3
Glindorlian	ingen	25	25	Tjänarinna, R2
Irwelinë	ingen	40	10	Bard R3, 3 KP, inga besvärjelser,

**har också armskenor, benskenor och sköld (medräknad i FB).*

***Förkortningar:** Do = dolk, ks = kortsvärd, bs = bredsvärd, ab = armborst, lb = långbåge, kb = kortbåge, sb = sammansatt båge, sl = slunga*

Drakar & Demoner® Bokklubben

Ewiz Ehrsson

Äventyrsspel har sedan en tid tillbaka regelbundet utgivit fantasyromaner i pocket. Vi ger endast ut böcker som ej tidigare funnits på svenska.

Du kan köpa böckerna i bokhandeln eller pressbyrån men det går även att prenumerera på dem; då får du böckerna hemskickade vartefter de utkommer.

Som prenumerant (medlem i bokklubben) förhandsbeställer du böckerna. Det kostar **160:- för 6 titlar**. Böckerna är alltså inte färdigtryckta utan översätts, trycks och ges ut med 2-3 månaders mellanrum. Hittills har fyra böcker utkommit, men vi förhandlar om rättigheterna för fler romaner, alla inom"sword and sorcery"-genren. Vi planerar att ge ut 6-8 böcker om året i fortsättningen!

Om du vill prenumerera — sätt in 160:- på vårt postgirokonto **1 64 26-9 Äventyrsspel** och skriv fr.o.m vilken bok din prenumeration skall gälla. Om du inte har skrivit något skickar vi dig de hittills utkomna. Det går även bra att beställa enstaka böcker, de kostar då 29:- + 6:- i porto per styck. Var noga med att alltid skriva vad du betalar för samt namn och adress.

De böcker som skickas direkt är: nr1, Conan; nr 2, Conan Cimmeriern; nr 3, Camber av Culdi och nr 4, Tjuvstaden.

Nr 5; Elric av Melniboné av Michael Moorcock utkommer i juni och nr 6, Morkeleb den Svarte av Barbara Hambly utkommer i augusti.

1. Conan

Robert E. Howard, L. Sprague de Camp, Lin Carter

Conan barbaren, den mest ursprunglige av svärdsvängarhjältarna har äntligen kommit på svenska! Howard skrev sina noveller om Conan på trettiotalet, så det har verkligen tagit tid. I och för sig har ju den tecknade serien och ett par filmer ramlat förbi, men inte är de något mot originalet!

I den första boken möter vi honom som en ung man som just har gett sig ut i vida världen för att se om den har något att ge. Fångenskap och slaveri till att börja med, som han just har flytt från när den inledande historien tar sin början.

Förföljd av utsvultna vargar ramlar han ner i ett stenkummel. Men varför stannar vargarna utanför...

Vem är Arenjuns skickligaste tjuv? Kan Conan lära mästertjuvarna i Zamoras ökända tjuvstad några nya trick? Följ med till *Elefantens torn* och se efter...

Vågar man lita på en person som just har försökt ha ihjäl en? Om man befinner sig i *De dödas sal,* i Larshas urgamla ruinstad som sägs vara övergiven, kanske man måste...

Märkliga ting döljer sig i Kallian Publicos museum; ett lik, en tjuv, en gåva från en magiker...

Vem är ärligast bland skurkar? Är det någon skillnad mellan herremännen i palatsen och tjuvarna i sina rått-hål? Följ med till den Röde prästens boning en förtrollad natt och finn svaret...

När Conan råkar ut för *Nergals hand,* lär vi oss att det är inte allt guld som glimmar, och att det är inte alla gamla antikviter som *bara* är gamla...

Slav i början, slav i slutet; skall Conan lyckas befria sig och sin kamrat, *och* prinsessan innan hon gifts bort med den ondskefulle härskaren över *Dödskallarnas stad* — innan han kallar på sin gud...

— Olle Sahlin

2. Conan Cimmeriern

Robert E. Howard, L. Sprague de Camp, Lin Carter

Den lille mannen berättade om en fabulös skatt och om *Monolitens förbannelse.* "Folk här är så vidskepliga, så de vågar inte komma nära den här stenen, och jag är inte precis en person som är van vid kroppsarbete", sa han mjukt och betraktade sina långa naglar...

Mina fiender är dina fiender, så låt oss slå oss samman istället för att slå varann! Se där ett exempel på praktisk diplomati. Det är bara det att *Den blodfläckade guden* inte bryr sig...

Bör man följa efter en enbart slöjklädd, vacker ung kvinna som dansar fram över ett fruset slagfält, när norrskenet glittrar i natten? Fråga Conan, han vet allt om *Frostjättens dotter...*

Värme från den unga kvinnan bredvid honom; kyla från isen runtom; och ett ondskefullt, gällt pipande ljud ur mörkret, på Snödjävulens glaciär...

Vem är *Svarta kustens drottning*? Kan Conan bli dess kung...

Kan en ung kvinna från Ophir finna lycka och välstånd hos Bamulas krigshövding? Eller skall hon tappa bort sig i *De förlorade kvinnornas dal...*

"Om vår gudomliga drottning hade en snigels förstånd!" fräste Tuthmes... inte ens det hade hon, men *Trynet i mörkret* var inte kräset...

— Olle

3. Camber av Culdi

Katherine Kurtz

Camber av Culdi levde i Gwynedd. Knappt ett år efter sin bortgång blev han helgonförklarad för sina djärva bedrifter. Både för människor och Deryni blev han Sankt Camber, skyddshelgon för Deryni-magin och *Defensor hominum* — människornas beskyddare.

Alla Deryni föds med magiska krafter. En del av dem har lärt sig att bota i stort sett alla kroppsliga skador och sjukdomar. De använder sig av tankeseende, då de kan gå in i varandras tankar för att se vad den andre har varit med om. De har även fjärrportaler med vilka de kan teleportera sig mellan viktiga byggnader.

I Camber av Culdi får du läsa om dessa fantastiska Deryni och deras kamp för att försöka avsätta kung Imre som missköter deras land. Cambers son har upptäckt en ättling till den gamla kungaätten, Haldane, i livet. Om de kunde få honom på tronen istället för Imre, skulle alla få det bättre. Det blir dock svårare än de trott. Haldane-ättlingen, broder Benedikt, är som namnet visar munk. Att få honom att överge klostret för att ta över kungakronan och dessutom tvingas gifta sig för att få en arvinge blir inte så lätt.

Boken utspelar sig i en mycket fint beskriven medeltida miljö. Författarinnan Katherine Kurtz är medlem i medeltidsföreningen SCA (Sällskapet för Kreativ Anakronism) och därigenom väl insatt i medeltida klädedräkter och levnadssätt.

— Ewiz

4. Tjuvstaden

Robert Lynn Asprin

Tjuvstaden är en mycket speciell novellsamling. Det var Robert Lynn Asprin som kom med idén. Varför inte hitta på en stad, rita kartor, beskriva vissa viktiga personer och sedan låta andra författare skriva om vad som händer i staden. Då behöver ingen av dem ta sig tid att hitta på världen på nytt varje gång de skall skriva någon ny roman, utan får färdigt bakgrundsmaterial att skriva om. Av detta samarbete har blivit en mycket bra novellsamling där allt händer och det enda gemensamma är att allt utspelar sig i Tjuvstaden — Asyl.

1. Dödsdomar

John Brunner

Jarvina är skrivarlärning hos Melilot, den bäste skrivaren och översättaren i staden. En dag kommer en vakt in med ett dokument han vill ha översatt. Jarvina får uppdraget och upptäcker att både magi och mord finns inblandat...

2. Kaos Ansikte

Lynn Abbey

Den unga s'danzon (spåkvinnan) Illyra måste finna ett nytt städ åt sin älskade, smeden Dubro. Han städ brast helt oförklarligt och utan det kan han inte arbeta. Marilla kommer till Illyra för att få hjälp. Illyra får veta att hon är utsedd som offer för att helga grundstenen till ett tempel som skall byggas. Hon ber Illyra hjälpa henne, som belöning skall hon få ett nytt städ. Men de Rankesiska gudarna är inblandade och de kräver ett offer, Marilla eller någon annan...

3. De flygande knivarnas port

Poul Anderson

Spelmannen Cappen Varra är mycket förtjust i Danlis som är Molin Fackelbärarens hustrus förtrogna, men en natt försvinner Danlis och hennes härskarinna från ett tornrum. Försvinnandet är ett stort mysterium. För att få tillbaka sin älskade går Cappen till Illyra, s'danzon, för att be om hjälp. Hon vågar bara tala om att det är en kraft starkare än magi inblandad, bortom tid och rum...

4. Skuggyngel

Andrew Offutt

Hanse, kallad Skuggyngel, anses vara den bäste tjuven i Asyl. Han är känd för att kunna stjäla föremål som folk gömt under kudden — medan de sover med huvudet på den. Nu planerar han sitt livs stöld, att ta sig in i prinsguvernörens palats och stjäla dennes regentstav...

5. Affärskostnader

Robert Lynn Asprin

Jubal, före detta gladiator, är numera en av de rikaste männen i staden. Han drar sig inte för någonting som ger pengar; slavar, droger, död — allt går att handla med.

Han har informatörer som mot betalning ger honom viktiga upplysningar. Men är alla upplysningar att lita på?

6. Blodsbröder

Joe Haldeman

Entumme äger värdshuset "Den Vulgära Enhörningen". Han är rik, har ett stort hus och många tjänare, men försöker alltid undvika att väcka uppmärksamhet. En del människor har försvunnit spårlöst efter att ha träffat honom, och hans stridshundar brukar vara mätta och belåtna efteråt. Istället för en livförsäkring har han låtit en magiker lägga en förbannelse över sig. Den som dödar honom kan aldrig dö utan kommer att leva för evigt i fruktansvärda plågor...

7. Myrtis

Christine DeWees

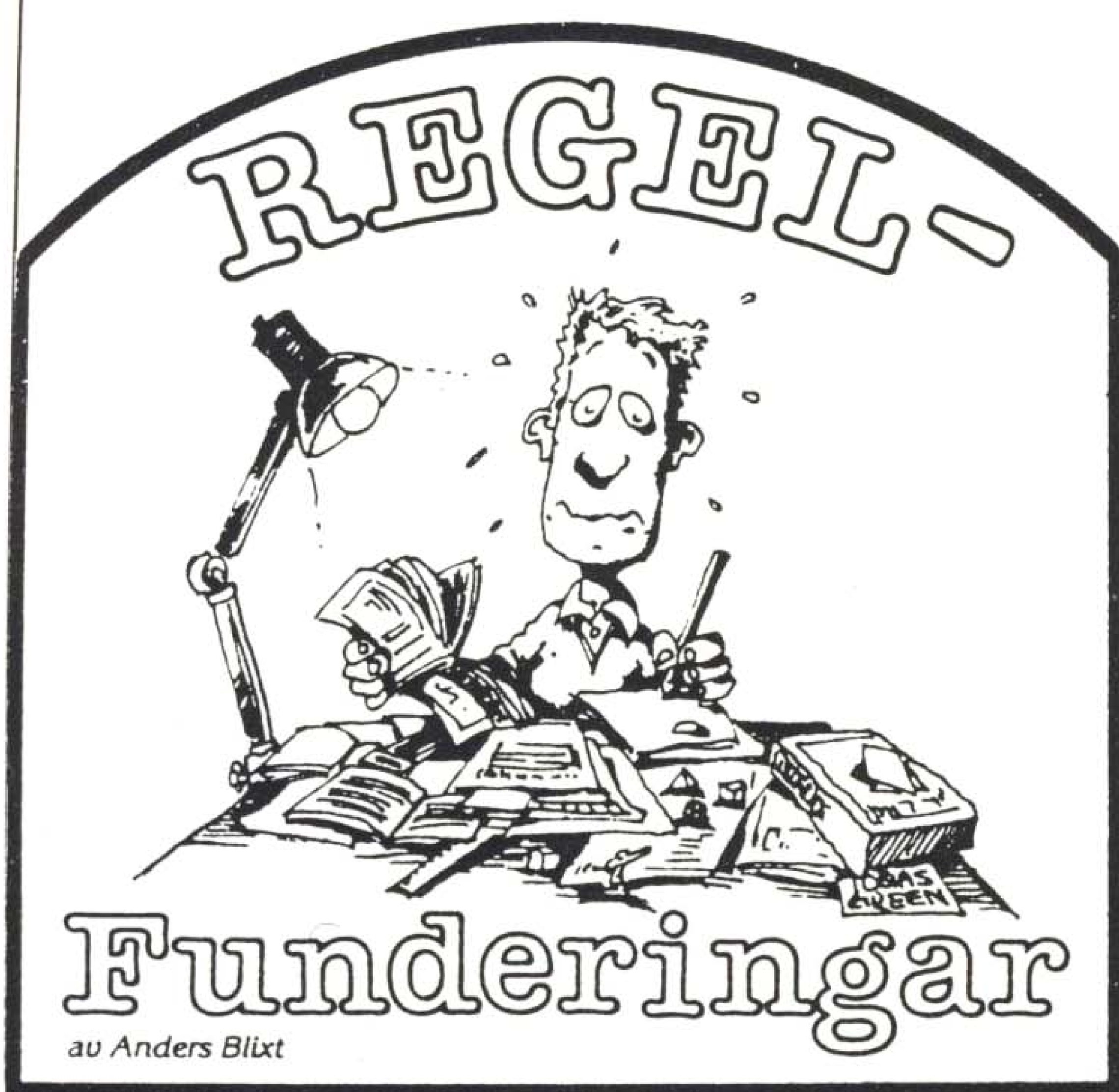
Madame Myrtis äger en av de finaste bordellerna i Asyl. Prins-guvernören, Kasakitis, vill dock ha bort all sådan handel från "sin" stad och ålägger henne och ägarna till de andra bordellerna, att betala 10 guldmynt per anställd för att de skall få fortsätta att utöva sitt yrke. Detta tänker inte Myrtis gå med på. Hon har drivit Afrodisiahuset i över tre mansåldrar (med hjälp av magi) och tänker inte släppa ifrån sig sitt livsverk så lätt. Dessutom är Afrodisiahuset en av stadens viktigaste byggnader...

8. Den blå stjärnans hemlighet

Marion Zimmer Bradley

Magikern Lythande har fått veta att en medlem av Den Blå Stjärnans brödraskap befinner sig i Asyl. Den blå stjärna medlemmarna har i pannan, som tecken på sin ordenstillhörighet, "talar om" för bäraren om någon av deras ordensbröder vill ha kontakt med dem. Om de inte har fått något sådant meddelande vill inte den andre magikern bli upptäckt av någon anledning. Lythande anar oråd...

— Ewiz



Hur man blir shaman i GDD

Jag har fått många synpunkter på den regel på sidan K45 i Gigant som beskriver hur man blir shaman. Där står att shamanen med sitt PSY ska övervinna lärlingens PSY för att öppna lärlingens andeögon. Den invändning jag har fått är att det då blir lättare för lärlingar med mycket låg PSY att bli shamaner än lärlingar med mycket hög PSY. Ni som har skrivit detta har helt rätt. Regeln är inte bra och jag har tänkt ut en helt ny regel som täcker detta.

För att öppna andeögonen måste lärlingen i samband med invigningsritualen övervinna värdet 18 med sin egen PSY på motståndstabellen. De gamla kraven på Shamanism 12 och Spela trumma & sjunga B3 kvarstår.

Dinosaurie-tjafs?

”Monsterboken II innehåller ju dinosaurier, jättenoshörningar och annat tjafs!” Detta är en typisk kommentar från en liten men frispråkig grupp Drakar och Demoner-spelare. Jag ska därför förklara lite grann varför MB2 ser ut som den gör.

När det gäller de ”vanliga” djuren tror jag att kungsgeparden är det enda som har väckt reaktioner: ”Gepard finns ju i MB1 så varför ha en till?” Jo, geparder tillhör de vackraste djur jag vet. Tyvärr har jag aldrig sett en sådan i verkligheten, utan endast på teve, men att där se en gepard löpa fram över savannen är för mig en skönhetsupplevelse. När jag då i en bok hittade en referens till en nyupptäckt gepard-art kunde jag inte låta bli att lägga in den i MB2. (De som har köpt *Efter Ragnarök* har nog upptäckt att geparden även numera finns i Mutant.) Även en spelkonstruktör har små egenheter och geparder tillhör mina (medan Olles är tåg i alla former, och Ewiz' är drakar).

Urtidsdjuren lever alla i Ereb-Altor och det var därför jag la in dem i MB2. Jättenoshörningar vandrar i skogarna, grottlejon strövar i bergen och rovtranan jagar hästar på stäpperna. Dvärgelefanten figurerar redan i artikeln om Caddo i Sinkadus 3.

Dinosaurierna, ja. En hel del tycker att de är fullständigt oanvändbara, men det har jag svårt att förstå. Hur många av er läsare har läst sir Arthur Conan Doyles *En försvunnen värld*? De som inte har gjort det bör omedelbart gripa tillfället i akt; den finns på många bibliotek. Där finns en utmärkt kampanj där dinosaurier visar sig vara mycket nyttiga. Dinosaurier är självklart inte vardagsmat i en fantasykampanj, men är drakormar eller drakar det? Jag hävdar inte att alla SL kan eller vill använda dinosaurier, men att döma ut MB2 bara för att man inte vill använda en grupp av dess varelser är väl att ta i. När vi gjorde MB2 tyckte vi att dinosauriekapitlet var kul och användbart för exotiska äventyr. (Vidare finns det dinosaurier på planeten Altor, men på en annan kontinent än Ereb-Altor.)

Jag ler och försvinner

Många har frågat mig varför SRR-färdigheten Smyga/Gömma sig är baserad på grundegenskapen Personlighet. Mina damer och herrar, mitt ärliga svar är att jag faktiskt inte vet. Det är någonting som Coleman Charlton har tänkt ut. Själv tycker jag inte att det är ett bra val, och om jag hade konstruerat spelet hade jag använt SMI istället. Den SL som känner för det kan ju lätt göra ändringen på eget bevåg; det har mycket liten effekt i spelet.

TALISMAN

Olle Sahlin

I Aftonbladets speltest den 5/12 av 33 nya sällskapsspel, var det bara Talisman som fick högsta poäng. Bland annat sägs det att ”reglerna är omfattande men bra”. Tyvärr har det blivit en liten miss på ett ställe.

Felaktigt exempel

I regel 12.1, punkt 3 talas det om att ett Områdes särskilda anvisningar måste följas innan man gör något åt de kort som kan ligga där. I exemplet som följer ignoreras just punkt 3 medan punkterna 1 och 2 illustreras ganska hyggligt. Det som händer är att Barden omedelbart förlorar ett Liv när han hamnar i Öknen vilket inte förhindras av något av de föremål han redan har. Därefter, om han fortfarande är vid liv, kan han börja fundera över vilka föremål han skall plocka upp. Ignorera de delar av exemplet som motsäger punkt 3.

Snöstorm i öknen och andra märkliga saker...

När snöstorm drabbar landet kan ingen varelse röra sig snabbare än 1 steg per drag i två omgångar. Så vad händer om man är i Oasen när det sker? Det är ju lite fånigt att förlora ett liv av vattenbrist när det samtidigt är snöstorm. Se det istället som att det är en sandstorm som drabbar Öknen så behöver det inte bli några ”Det-här-är-inte-förnuftigt!-diskussioner”, som även kan uppstå vid ett par andra kombinationer av händelser.

Förstöra magi

Talismanen är ett magiskt föremål. Förstöra magi hindrar alla att använda magiska föremål under en omgång, vilket gör att en spelare som befinner sig i Eldsdalen därför måste bete sig som om han hade förlorat talismanen under den omgången. Så snart Förstöra magi upphör att verka, kan spelaren dock gå tillbaka in i Eldsdalen eftersom han ju har talismanen kvar. Om man vill vara elak kan man låta talismanen försvinna; vill man tolka det lite snällare kan man anse att talismanen inte kan skydda någon men att den inte själv förstörs, och att den magiska egenskapen kommer tillbaka när besvärjelsen upphör att verka.

Ny regel: Kyssa groda

Om en manlig spelfigur har prinsessan som följeslagare, behöver han bara vara padda för resten av den omgången. I början av nästa kysser prinsessan honom så att han åter blir normal och kan traska vidare med sina föremål och sitt folk — såvida inte någon annan spelare kommer till samma ruta innan... Det samma gäller för prinsen och kvinnliga spelfigurer, men trollpackan måste lyckas med att förtrolla honom för att han skall *vilja* göra det (normalt kan man inte använda speciella egenskaper när man är padda, men det här är ett vettigt undantag). Prinsen är neutral i det sammanhanget (kastet lyckas på 5 eller 6).

Talisman Adventure, Dungeon, Timescape, etc.

Det går att använda de engelska expansionsmodulerna till den svenska versionen av spelet, i väntan på att de skall komma ut på svenska. Problem kan dock uppstå i sådana fall där de engelska korten refererar till saker och platser som kanske inte är alldeles uppenbara pga översättningen. Skriv hit till Äventyrsspel om du har några frågor. Glöm inte att skicka med ett frankerat svarskuvert.

INFORMATION FRÅN S.A.V.E.

Tvivla korsfarare!

En avhoppares bekännelse, förmedlad av Dag Stålhandske

Förbannad vare du och lyst i bann.
Välsignad är den upprorsman som
bryter
sin tro och huldhet mot en kättare!
Gudi behaglig skall den handen
kallas,
dyrkas, kanoniseras som ett helgons,
som hur som helst i lönndom röjer
undan
ditt usla liv.
— William Shakespeare: King John
(C A Hagbergs övers)

Detta är en mycket annorlunda artikel, ty den handlar inte om något stort hjältedåd eller något dåd över huvud taget, utan om en ny och mer mångtydig syn på spelet Chock.

När jag spelade äventyret Draculas hämnd med några vänner inträffade plötsligt något helt oväntat: min rollperson, Richard of Dragons, blev rasande på S.A.V.E. Orsaken till hans känslor var att Lord Boulton inta bara riskerade sina tjänares liv genom att ha underlåtit att informera dem om den fara de skulle komma att sväva i, utan även hade tänkt att de skulle tjäna som buffert mellan rollpersonerna och greve Dracula. Detta var i och för sig inte så farligt, också den bästa organisation kan ha rötägg, men nu vägrade S.A.V.E. fördöma Lord Boultons handlande och kritiserade istället Richard för att ha berättat för tjänarna om Vägen, det Okända och den fara de svävade i. S.A.V.E. ansåg att han hade avslöjat organisationens hemligheter för personer det inte angick. ”En av dem var död och de andra svävade i livsfara. Jag kan inte tänka mig någon som det angick mer än dem!” var Richards svar.

Med Richards avståndstagande från S.A.V.E. kunde jag se organisationen ur ett annat perspektiv och lade märke till en hel del nya aspekter. Jag fick en ny, mer mångfacetterad bild av den och insåg samtidigt varför släkten Dragons kategoriskt vägrat ansluta sig till organisationen.

Här följer nu ett brev som Richard skrev till Lord Boulton några år efter äventyret och som illustrerar en radikalt ny syn på S.A.V.E.

”Newcastle 21 mars 1901

Min bäste Lord Boulton

Ni har kritiserat Dragons för deras brist på idealism, deras massegoism och framför allt för att de envist vägrat att ansluta sig till S.A.V.E. och underkasta sig dess regler. Låt mig nu förklara vår syn på saken så kommer ni kanske att bättre förstå våra bevekelsegrunder.

Vi menar att S.A.V.E:s medlemmar inte är så rent goda och det Okända så rent onda som man gärna föreställer sig.

S.A.V.E. talar om ett korståg mot det Okända. Det är förvisso en mycket träffande parallell, ty det som utmärkte korstågen var inte någon kamp mellan ont och gott utan den fanatiska övertygelsen att det deltagarna kämpade för var det Goda, det Sanna och det Rätta. Denna fantastiska självgodhet gjorde att de gräsligaste brott blev förlåtliga eller rent av berömvärda om de främjade den slutliga segern.

På liknande sätt har S.A.V.E. systematiskt brutit mot såväl samhällets lagar som vanlig mänsklig moral. Visserligen står det i stadgarna att sändebuden skall 'agera efter högsta tänkbara moraliska principer', men det finns mer eller mindre underförstådda reservationer: 'låt inte din moral hindra dig från att göra det som är rätt'. S.A.V.E:s vägran att fördöma Ert i mina ögon hänsynslösa utnyttjande av Ert tjänstefolk är bara ett av många exempel på detta. Jag betvivlar inte en sekund att detta sker i fullständig övertygelse om att det tjänar mänskligheten. S.A.V.E. menar väl, men har gått i den fanatismens fälla som gillras för alla välmenande världsförbättrare. Inte heller vill jag förneka att fanatismens hänsynslöshet kan vändas mot fanatikern själv och då ge upphov till tapperhet och självuppoffrande. flera av S.A.V.E:s sändebud har uppträtt heroiskt. Likväl undrar jag om inte den självgoda, hänsynslösa fanatism som S.A.V.E. representerar har orsakat mer mänskligt lidande än den ganska ovanliga, destruktiva sadism som det Okända står för.

Van Helsing skulle, givetvis i all välmening, starta ett krig för sina trossatsers skull. Jag tvivlar på att Dracula skulle göra det.

Den här fanatismen skulle dock ha varit acceptabel om S.A.V.E. verkligen hade det ädla syfte det säger att det har: att rädda mänskligheten. Men mänskligheten har aldrig varit hotad. Det Okända har existerat i flera tusen år och de skador det orsakat har aldrig varit mer än ett myggbett mot det mänskliga världsherraväldet, även om det har varit nog så obehagligt för de enskilda individer som har drabbats.

Om exempelvis vampyrism verkligen hade haft kapacitet att sprida sig i någon större omfattning hade den gjort det långt innan S.A.V.E. kom till. Det finns inget som tyder på att det Okändas aktiviteter skulle vara fler eller värre än de var före grundandet av S.A.V.E. Även om så vore fallet är det inte troligt att denna ökning skulle hålla jämna steg med den mänskliga demografiska utvecklingen och våra ökande kunskaper.

Faktum är att varelserna från det Okända gör ett ganska patetiskt intryck om man konfronterar dem med den oerhörda förstörelsekapacitet som tekniken ställt till mänsklighetens förfogande. Man kan exempelvis nämna en av de viktigaste händelserna i S.A.V.E:s historia då några sändebud lyckades förhindra att baron Samedi tog kontroll över den lilla franska kolonin Cayaman med sina zombier. Ba-

ronen hade av allt att döma totalt missförstått världen som den ser ut idag. Hur kunde han annars tro att omvärlden skulle lämna hans lilla zombierike i fred?

Det som i själva verket skulle ha hänt är att Frankrike skulle tolka situationen som att voodoo-prästerna hade förmått infödingarna att göra uppror och på något sätt fått guvernören på sin sida. Fast beslutna att statuera exempel för sina andra kolonier skulle fransoserna skicka dit ett par kanonbåtar och skjuta allt och alla sönder och samman. Jag vet inte hur baron Samedi skulle ha reagerat men det finns inte mycket han skulle kunna göra.

Efter en rejäl beskjutning skulle franska trupper landstiga och göra slut på såväl baronen (om han överlevde artilleribeskjutningen) som hans zombier. Soldaterna skulle säkert bli rejält uppskrämda i början men efter ett tag skulle de lära sig att skjuta mot zombiernas huvuden och snabbt göra slut på dem. När allt kommer omkring är ju de franska trupperna helt överlägsna med sina tunga kulsprutor, sitt artilleri och sina gevär mot infödingarnas spjut.

Fransoserna skulle väl tycka att operationen hade stött på lite konstiga problem och blivit dyrare än de räknat med, men å andra sidan hade ett varnande exempel statuerats och soldaterna hade fått en utmärkt träning, något som alltid är användbart i kommande kolonialstrider och europeiska krig.

Antagligen kanske det inte alls skulle gå till så här, men det är fullständigt uteslutet att baron Samedi, som ändå är en av de mäktigaste varelserna från det Okända, ens skulle ha kommit i närheten av att vara ett hot mot det mänskliga världsherraväldet. Jag vill inte på något sätt förringa det fakum att sändebudens hjältemod och handlingskraft räddade hundratals människoliv, men det var enskilda individer som räddades — inte mänskligheten som helhet.

Det S.A.V.E. har som mål kan alltså inte vara att rädda mänskligheten utan just att rädda så många enskilda människor som möjligt. Även detta är dock en sanning med modifikation. S.A.V.E. är ju villigt att både riskera och offra människoliv, såväl medlemmars som icke-medlemmars, för att besegra det Okända. Därför kan då S.A.V.E:s syften närmast beskrivas som 'att bekämpa det Okända och därigenom rädda människoliv'. Detta är i och för sig inte fullt så pampigt som 'att rädda mänskligheten' men är förvisso ett ädelt och osjälviskt mål.

Om detta verkligen hade varit organisationens främsta syfte hade flera Dragons (däribland jag) gladeligen slutit sig till Er organisation, men så är inte fallet.

S.A.V.E:s makt har blivit ett självändamål. Dess främsta strävan är inte längre att rädda människoliv utan att skydda organisationens existens och makt. Varför skulle annars S.A.V.E. inte bara underlåta att avslöja Vägens och det Okändas existens utan också aktivt försöka dölja det? Det skulle vara en barnlek att påvisa de dolda energierna. Man skulle enkelt kunna visa upp lik av varelser som corbix eller krokmaror.

Kanske det skulle ta ett tag innan allmänheten kan acceptera denna nya värdsbild såsom fallet var när Galileo, Darwin och Freud gjorde sina upptäckter, men efterhand som bevisen hopar sig skulle sanningen segra. Lika otvivelaktigt skulle det vara till fördel för mänskligheten och till nackdel för varelserna om de blev kända för allmänheten.

För det första är det lättare att besegra en okunnig allmänhet. Om inte annat tyder ju varelsernas strävan att förbli just okända på just detta. För det andra skulle det bli lättare att få fram trovärdig information om gemene man var medveten om det Okändas existens. För det tredje skulle S.A.V.E. kunna få betydligt fler medlemmar och mer ekonomiskt stöd. För det fjärde skulle de problem med diverse myndigheter som S.A.V.E. har nästan helt försvinna. För det femte skulle mänskligheten kunna bedriva en storskalig forskning om det Okända och på så sätt kunna bli betydligt bättre rustad mot kommande angrepp.

Slutligen skulle en allmän kännedom om det Okändas existens kunna bidra till att ena den annars så splittrade mänskligheten. Plötligt skulle vi inte längre vara fransoser, britter, ryssar, tyskar, japaner, etc, som är varandras fiender, utan vi skulle alla vara människor och allierade i kampen mot det Okända. Det finns ju otaliga exempel på att en yttre fiende bidragit till att svetsa samman en annars oenig och heterogen grupp, även om fienden är klart underlägsen.

Därför tror jag att S.A.V.E. har gjort mer skada mot mänskligheten genom att hemlighålla det Okändas existens än de hjälpt den genom att bekämpa destruktiva varelser.

Det är min uppriktiga förhoppning att vi kommer att kunna diskutera de här problemen på ett sakligt och konstruktivt sätt.

Med utmärkt högaktning

Richard of Dragons"

Behöver det påpekas att Richards "uppriktiga förhoppning" blev grusad? Lord Boulton vägrade tro att Richard hade rätt, men insåg att hans farliga idéer skulle kunna skada S.A.V.E. Därför försökte han ständigt finna nya uppdrag åt Richard för att hålla honom sysselsatt. Även om Lord Boulton aldrig erkände det för sig själv hoppades han också att Richard skulle dö under något av uppdragen.

Jag vet ännu inte om han blev besviken.

I vilket fall som helst har historien givit Richard rätt på flera punkter. Fanatismen har blivit ett mäsklighetens gissel i ännu högre grad än på Richards tid. Våra dagars teknik har givit oss en förstörelsekapacitet som får den Richard fruktade att framstå som rena skämtet. Mer än någonsin behöver vi en yttre fiende som enar oss.

S.A.V.E.s svar

av Anders Blixt

"Skulle ni vilja att jag kom till Gondor med min 'sak', den som fick er bror att mista förståndet av längtan och begär? Vad förbannelse skulle den icke verka i Minas Tirith? Skall det en gång finnas två Minas Morgul, kallgrinande mot varandra tvärsöver ett dött öde land, fullt av idel ruttenhet?" frågade Frodo.

"Nej, så skulle jag inte vilja ha det," sade Faramir.

"Vad vill ni då att jag skall göra?"

— J R R Tolkien, Sagan om de två tornen (Åke Ohlmarks översättning)

Richard of Dragons' ångestfyllda kritik mot S.A.V.E. är någonting organisationen inte tar lätt på. Det rör sig om svåra etiska och moraliska problem, vilka alla sändebud kan ställas inför i sin verksamhet och för vilka det inte finns några enkla, självklara lösningar. Frågor som rör liv och död, tolerans, respekt och frihet är på grund av sin natur mycket svårbesvarade.

Hans brev arkiverades av styrelsen och man gav dr Willem Bornewald (1867-1909), en nederländsk filosof och samhällsvetare, tillika S.A.V.E.-medlem i uppgift att besvara det. Richard of Dragons' brev och Bornewalds svar inkluderades fr.o.m. 1904 i det informationsmaterial som alla nyblivna medlemmar erhåller från organisationen. 1962 kompletterades det av den dåvarande ledaren för den isländska S.A.V.E.-gruppen, dr Gudmund Johannesson (1912-1978).

Dr Willem Bornewalds kommentar 1904

Richard of Dragons' kritik gentemot S.A.V.E. kan sammanfattas i följande punkter:

- 1. Det Okändas varelser utgör inte det hot mot mänskligheten som S.A.V.E.s påstår.
- 2. S.A.V.E.s mål är att skydda organisationens existens och makt.
- 3. S.A.V.E. representerar en självgod, hänsynslös fanatism.

Jag ska försöka bemöta dessa i tur och ordning.

Hotet mot mänskligheten

Hur stort hot det Okända utgör mot mänskligheten är svårt att avgöra. S.A.V.E. grundades för ungefär sextio år sedan och hur situationen var dessförinnan är svårt att veta, då vårt forskningsmaterial är bristfälligt. Vad vi vet är att varelser från det Okända i alla tider har utnyttjat jorden som en tummelplats för sina ondskefulla drifter. Vi människor har inte varit annat än dockor i deras "lekar" och har behandlats utan minsta hänsyn. Vår bedömning är att många av de grymma härskare som har förhärjat vår värld genom seklerna antingen har varit varelser från det Okända eller människor som har varit påverkade eller kontrollerade av sådana. Caligula är det namn som osökt dyker upp i mitt sinne, men det finns många andra.

Har dessa hotat mänsklighetens fysiska existens? Förmodligen inte, eftersom de har varit tvungna att arbeta med den mänskliga kulturen som verktyg och den har inte varit tillräckligt avancerad. Först nu, i det tjugonde seklets gryning, med kulsprutor, slagskepp och andra sofistikerade mordvapen, verkar man kunna lyckas med något sådant.

Däremot kan varelserna hota enskilda mänskliga samhällen och kulturer och försöka förvrida dem för att för att tjäna sina syften. Detta är att förslava människor och behandla dem på ett synnerligen motbjudande sätt.

S.A.V.E.s mål

S.A.V.E.s grundläggande mål är att bekämpa det Okända för att skydda våra medmänniskor. Våra sändebud ger sig ut i världen, ofta helt på egen bekostnad, och riskerar livet i kamp mot monstruösa och grymma varelser. Hur många människor skulle frivilligt göra något sådant för att ha som huvudsyfte att skydda en organisations existens?

Alla S.A.V.E.s medlemmar har själva konfronterat det Okända. Detta är ett oeftergivligt krav för att vinna medlemskap. Motivet är enkelt; endast de som har mött det Okändas agenter på jorden vet hurdana dessa är och kan därför känna den hängivelse som krävs för att uppoffra sig själv. Många av våra kamrater är döda, lemlästade eller själsligt förstörda, men de valde frivilligt att gå i närkamp med det Okända; ingen tvingade dem någonsin.

Det är inte S.A.V.E. som hemlighåller det Okändas existens, det är det Okända självt som gör så. Vi skulle bli otroligt glada om vi kunde få en varelses lik till ett laboratorium för att kunna undersöka det, men tyvärr, det har visat sig omöjligt. Liken upplöses i rök och försvinner spårlöst. Likt mästerbrottslingar vandrar det Okändas varelser genom världen utan att lämna spår efter sig och det är inte mycket S.A.V.E. kan göra åt detta.

S.A.V.E. har ingen politisk eller ekonomisk makt. Organisationen tjänstgör främst som en informationscentral och finansieras på frivillig väg. Det är endast genom medlemmarnas insatser organisationen kan upprätthållas. Det finns inga politiker som lyssnar på våra medlemmar och det finns ingen som blir rik genom vårt arbete.

S.A.V.E. hemlighåller sin egen existens för att skydda sig själv. Vi har många fiender. En del är tämligen konkreta, medan andra har dolt sig i det hav av vanliga människor som ett modernt samhälle utgör. Om vår existens blev offentlig skulle våra fiender kunna bekämpa oss med ännu fler medel. Det finns agenter för det Okända överallt i samhället och vi vill inte att de använder de offentliga resurser som står till deras förfogande för att bekämpa oss. Om vi blev offentliga skulle de kunna sätta in resurser från polis, rättsväsende och annat för att störa oss och vårt arbete. Frågan är hur många av oss som skulle spärras in på mentalsjukhus och i länder som ännu inte är lika fria och juridiskt tillförlitliga som de västeuropeiska skulle säkert våra medlemmar gå betydligt grymmare öden till mötes.

Hänsynslös, självgod fanatism

S.A.V.E. samlar människor av alla hudfärger och livsåskådningar. En av organisationens grundläggande ståndpunkter är att den ska vara religiöst och politiskt neutral. Bland våra medlemar finns kristna, judar, muslimer, buddhister, hinduer, ateister och de kommer från alla världsdelar. Det föreligger en dominans av européer och nordamerikaner, men det har främst ekonomiska och utbildningsmässiga orsaker. Dessa delar av världen är de mest välutvecklade och där finns en oproportionerligt stor del av jordens rika och välutbildade människor, och det är denna samhällskategori som dominerar organisationen. Den kulturella blandningen gör den typ av fanatism som Richard of Dragons hänvisar till, korsfararnas religiösa förblindelse, omöjlig. Visserligen kan det finnas enstaka intoleranta och fanatiska medlemmar, men de drabbas ofta av samarbetssvårigheter. *(Frasen "korståg mot det Okända", som har använts av västerländska medlemmar, har väckt anstöt bland judiska och muslimska medlemmar för vilka korstågen väcker helt andra associationer och styrelsen avråder därför från dess bruk. Reds anm.)*

Det är korrekt att S.A.V.E.s medlemmar ibland har brutit mot lagarna i de samhällen där de har rört sig, och det är också korrekt att sändebud ibland har visat ett förfärande uselt omdöme. Det är fullt möjligt att lord Boulton gjorde så i det fall som Richard of Dragons refererar till. Vare sig styrelsen eller lord Boulton delar dock Richard of Dragons' syn på vad som skedde.

Grunden kvarstår dock. S.A.V.E. insisterar på att medmänsklighet och respekt för varje persons integritet och rättighet är av största vikt. Många medlemmar har uteslutits ur organisationen på grund av att de har brustit i dessa avseenden. Jag skulle kunna rada upp flera fall här, men avstår med hänsyn till utrymmet. Konsultera styrelsebeslut med serienummer som börjar på 2R.

S.A.V.E. utsträcker inte denna tolerans till varelser från det Okända. De är våra fiender i ett krig och lika lite som soldaten i stridens vimmel tänker skona sin fiende, så tänker S.A.V.E. skona det Okändas agenter. Huruvida detta är något man kan kritisera oss för är upp till var och en att bedöma. Vi lever i en tid då tapperhet och kamp för fosterlandet höjs till skyarna som framstående dygder, och är då S.A.V.E.s kamp på något sätt annorlunda, även om vårt fosterland är mänskligheten?

Richard of Dragons' kritiserar organisationen för att dess medlemmar inte är perfekta människor, oantastliga i moraliskt och etiskt avseende. Tyvärr, vi är blott vanliga människor med alla de fel och brister som hör till den mänskliga rasen. Om Richard of Dragons hade valt att bli medlem och på detta sätt på få en bättre och tydligare bild av vår organisation skulle han förhoppningsvis ha visat större tolerans mot oss.

Dr Gudmund Johannessons tillägg 1962

Mycket har hänt under de sex decennier som har förflutit sedan dr Bornewald skrev sitt inlägg. Två världskrig, kärnvapnen och de världsomspännande kommunikationerna har förvandlat vår värld till en som dr Bornewald knappast skulle känna igen. Men kampen mot det Okända fortsätter.

Vi har ställts inför hotet att den tyska nazismen och den japanska militarismen skulle ta kontroll över världen. Där fanns två ondskefulla statsledningar, vars mål var att härska med våld. S.A.V.E. misstänker starkt att flera ledande personer i Tyskland och Japan under 1930-talet och krigsåren i själva verket var representanter för det Okända. Många försvann spårlöst vid krigsslutet, precis som varelser brukar göra. Andra Världskriget kan ha varit en gigantisk sammansvärjning från det Okända att ta kontrollen över världen. Men som alltid när det gäller det Okända, kan vi inte vara säkra på saken.

Våra fiender har anpassat sig till den snabba utvecklingen och utnyttjar den mänskliga teknologin mot oss. S.A.V.E. har blivit effektivare men motståndarna har blivit skickligare. Fortfarande är vi mycket okunniga om våra fiender, även om vi vet mer idag än vad vi visste då, vid sekelskiftet.

De moraliska och etiska problem som en S.A.V.E.-medlem ställs inför i sitt värv förblir dock desamma. En medlem kan ställas inför många svåra och ångestfyllda val när han vandrar sändebudets väg. Han eller hon måste nalkas dem med ett öppet och klart sinne och med respekt för och kärlek till sina medmänniskor. Fanatism eller inställningen att "ändamålen helgar medlen" kommer gradvis att förråa personen och förvandla honom eller henne till någon som är intill förväxling lik våra fiender. Något sådant är inte acceptabelt. Vi får inte vinna och vid segern upptäcka att vi har blivit som fienden. Vilken triumf skulle inte något sådant vara för denne.

Slutkommentar: *Ibland ställs rollspelare inför moraliska problem där det inte finns givna lösningar. Man har alltid grubblat över vad som är rätt och fel beteende gentemot medmänniskor (se t.ex. 1 Mos 4:9 och Joh 18:38), och aldrig funnit glasklara regler. Du måste själv finna dina svar och ibland hittar du inga bra sådana; livet är ofta så orättvist. I spelet kan du dock testa olika lösningar utan att skada någon.*

— Anders Blixt



SÅ HÄR KAN DET GÅ IBLAND —
HÄLSNINGAR ATELJÉN

KRÖNIKERA MERA

av Åke Eldberg



Kommer du ihåg vad som hände i er kampanj för åtta spelmöten sedan? Jaså inte. Då ska du veta att det är lätt att göra varje speltillfälle till ett minne för livet.

Det är så enkelt att många inte tänker på det: att skriva en krönika. Det har vi gjort i alla de kampanjer jag har varit med i sedan många år. När som helst kan jag ta fram de digra luntorna och få reda på exakt vad som hände, vilka som var inblandade och mycket annat. Dessutom är det rolig läsning, nästan som en äventyrsbok.

Spelar man bara enstaka äventyr utan inbördes sammanhang är det kanske inte så viktigt eller intressant att komma ihåg vad som hände för länge sedan. Men när kampanjen pågår en längre tid är det väldigt kul att gå tillbaka och läsa berättelserna om vad som hände en gång. Min rollperson Cirion i vår kampanj började en gång som en färsk magiker och har nu, efter fem år, kommit upp sig och har höga FV i sina skolor. Det är en viss känsla att ha spelat samma person hela den långa vägen, och att kunna följa de äventyr som han varit med om.

Spelarna i mina kampanjer turas om att föra anteckningar under mötet. Sedan kopierar vi dem och alla får var sitt exemplar. Det blir en krönika som hjälper oss att komma ihåg vad som har hänt. Dessutom är det bra att börja spelmötet med att läsa igenom vad som hände förra gången, särskilt om det gått en tid sedan dess. Då kommer man lättare in i handlingen igen.

Ibland kan det bli riktigt lustigt. Här följer ett exempel. Vid ett tillfälle råkade det bli så att två personer ovetande om varandra skrev varsin krönika om samma speltillfälle. Det blev en kul effekt att först läsa den saklige, eftertänksamme prästens redogörelse, och sedan jämföra med den obildade orchens något annorlunda version...

Personerna:

Zoron, präst, människa. Över två meter lång och ytterst smal. Mycket noga med att allt går moraliskt till.

Hert Bolt, krigare, orch, rätt brutal. Så ful att han måste gå omkring med en mask av järn över ansiktet för att inte skrämma vettet ur folk. (Till och med andra orcher finner honom anskrämlig.)

Rantax, magiker, människa. En smula girig, har alltid flera packhästar för att få med sig allt han får tag på som "kan vara användbart". Erövrade skatter ska föras hem till sista kopparmyntet.

Cirion, magiker, alv. Liten till växten och knappast vacker. Gillar eldkulor och andra häftiga effekter.

Enkhram Pult, stridsman, orch. Mycket stark. Ivrig tillbedjare av den kaotiske guden Murduth, "De Okontrollerade Slagsmålens Betittare".

Sintran, magiker, människa. Ivrig Murduth-dyrkare.

Olav Snäll, en orch som blivit omvänd genom ett ingripande av guden Murduth. Tämligen korkad, men mycket snäll.

Situationen:

Sällskapet är på väg hem efter en lång resa.

KRÖNIKA ur Zorons anteckningar

På kvällen den 22 december 1411 befann sig sällskapet i alvstaden Ale. Eftersom midvinterfesten just skulle börja beslöt vi oss för att uppskjuta vår avfärd. På nyårsafton började festen. Alla i staden spelade, dansade och sjöng på gatorna. Cirion blev snabbt berusad och ägnade sig enligt obekräftade rykten åt att göra fyrverkerier med magiska eldkulor, en besvärjelse han just hade lärt sig. Den 2 januari hade vi hämtat oss från baksmällorna och reste vidare mot norr.

Samma dag kom vi fram till människobyn Amb utanför alvriket, där vi tog in på värdshuset "Hästskon". Värdshusvärden berättade att en knapp dagsritt norrut fanns det s.k. "Hektors rike", ett litet område där invånarna hölls i hårt förtryck. Om vi inte uppträdde provocerande skulle vi dock kunna passera området utan att råka illa ut.

På förmiddagen den 3 januari nådde vi en befästning med gränsbom. Tre män kom emot oss och tillkännagav att detta var "Gränsstation Syd" i Hektors rike och frågade oss om vårt ärende. Vi svarade att vi ville resa igenom riket på vår väg hem. Vi var mycket välkomna att göra så, fick vi veta, men måste betala en vägavgift på fem guldmynt per person och ett guldmynt per häst, samt 5% av våra värdesaker. Anledningen var att Hektor ansåg sig ansvarig för de resandes säkerhet i sitt rike och måste beskydda dem, vilket kostade pengar. Efter att nödtorftigt ha gömt våra värdefullaste saker accepterade vi villkoren och fick i vår hand ett bevis på att vi lagligen inrest i Hektors rike.

Tre byar längre fram hittade vi äntligen ett värdshus. Byn hette Zwot. På värdshuset bodde bland andra en trupp soldater, vilkas löjtnant berättade att värdshusets innehavare var den

ende i hela riket som hade tillstånd att driva värdshus. Vi beslöt därför att stanna där över natten.

Tidigt på morgonen väcktes alla av fruktansvärda vrål från Hert Bolt. När Zoron öppnade dörren gick Bolt förbi (utan mask!) klädd i nattsärk, stålhandskar, tvåhandssvärd och en piska som han inhandlat i Ale. Stort tumult rådde. Bolt grep värdshusvärden i strupen och lyfte honom. "Nu ska du berätta vem som går och stjäl från gästerna!" sade Bolt till värden och örfilade honom med stålhandskarna.

Med gemensamma ansträngningar lyckades de övriga befria värden. Det visade sig att Hert Bolt under natten fått sitt magiska tvåhandssvärd utbytt mot ett icke-magiskt dito. Cirion saknade också en värdefull alvisk mantel. Zoron väckte löjtnanten och anmälde stölden, samt meddelade sin åsikt om riken som tar ut stora tullar till statskassan och sedan inte kan skydda långväga gäster från stölder på rikets enda värdshus. Löjtnanten såg plågad ut. När han fått klart för sig att de stulna föremålen var magiska (och värda tusentals guldmynt) såg han ännu mer plågad ut och berättade att det fanns en ökänd mentalist-tjuv (alv) vid namn Stälram som härjade i området. Sedan gick han för att klä på sig, varefter han red iväg mot Hektors boning, det s.k. Fetslottet, för att skaffa hjälp.

På morgonen onsdagen den 5 januari anlände en magiker med eskort. Magikern var klädd i sällsynt fåniga kläder med stjärnor och dylikt trams. Han red runt i byn och kastade besvärjelsen VARSEBLI överallt men fann inga spår av de stulna föremålen. I eskorten fanns en förhörsexpert, en rå typ, som under tiden misshandlade värdshusvärden och hans anställda, dock utan att få fram några upplysningar som spred ljus över stölden.

När "förhöret" var slut och Zoron fick se den misshandlade mannen gav han omedelbart denne en helning, samt predikade (med tydlig udd åt förhörsledaren) att gudarna ska straffa de onda, men (med tydlig udd åt värden) att de som ångrar sig ska erhålla nåd. Förhörsledaren blev irriterad och vidhöll att värden var skyldig men vägrade erkänna det. Zoron använde då magiska medel för att utröna om värdshusvärden var skyldig, med negativt resultat. Inte ens detta övertygade dock förhörsledaren.

I detta ögonblick började Murduthdyrkarna mumla i bakgrunden. Sintran upplyste förhörsledaren om att hans tjänster inte längre var önskvärda. Denne blev då ännu mer irriterad och sade att han minsann skulle se till att vi inte fick någon ersättning för de stulna föremålen. Sällskapet föreslog magikern en överenskommelse: mot återbetalning av våra tullavgifter samt att Cirion fick lära sig formeln VARSEBLI skulle vi avstå från alla vidare krav på kompensation. Magikern ville inte besluta om detta själv, men lovade framföra förslaget till Hektor.

Torsdagen den 6 januari anlände en präst för att kontrollera att Hert Bolt talade sanning om att det stulna svärdet var magiskt. Sedan han konstaterat att så var fallet fick han syn på Zorons heliga symbol. Han drabbades då genast av konvulsioner och lämnade snabbt huset, grön i ansiktet. Av soldaterna i prästens eskort fick vi ett brev med svar på vårt förslag till Hektor:

"Vi, Hektor den förste av Hektien, beskyddare av hobstäderna och staden Ale, beklagar de inträffade stölderna. Vi anser att ert förslag är en rimlig, om än ej tillräcklig, ersättning för era förluster. Detta brev ger fri passage vid Nordporten och lämnas där som kvitto.

(Oläslig namnteckning)"

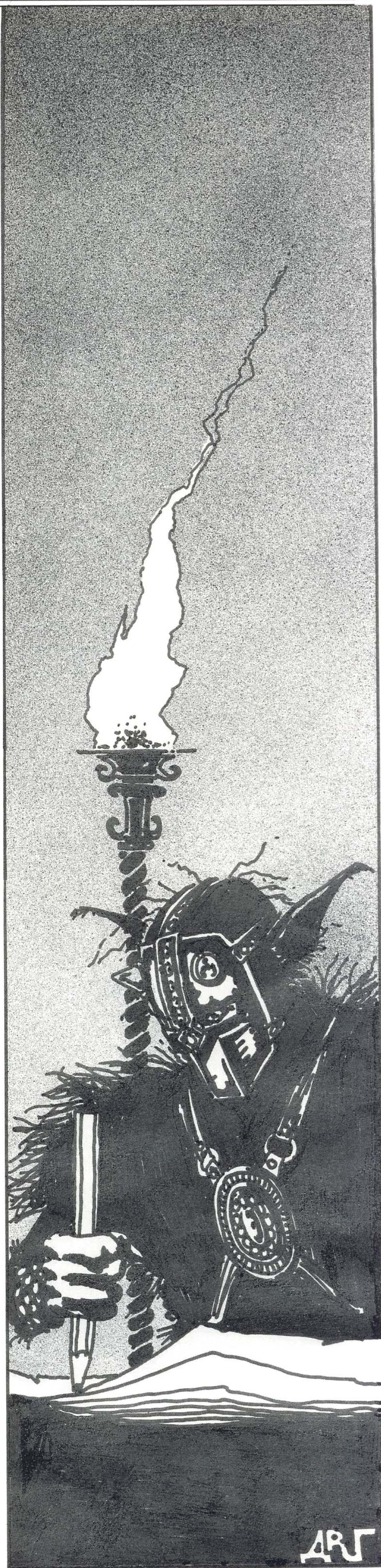
Vi fick också tillbaka pengarna vi betalat i vägavgift och tull. Cirion lärde sig formeln VARSEBLI.

Fredagen den 7 januari lämnade Cirion, Hert Bolt och Sintran värdshuset för att resa runt i rikets byar (Storby, Gacka, Ulk, Kovlon, Gejka, Korfors och Krax) och söka efter de stulna föremålen. På kvällen följande dag återvände Sintran och berättade följande:

Man hade inte haft någon framgång i byarna, och därför bestämde man sig för att försöka med Hektors borg, det s.k. "Fetslottet". Längs vägen mot Fetslottet fanns grupper av halvbrutala soldater och dagsverkare som arbetade med vägen. Vägen fortsatte upp på ett berg, där Fetslottet låg på en platå, omgivet av en mur. Vakter anropade sällskapet, vilka svarade med att prata smörja medan Cirion använde sin magi. Ett kort ögonblick VARSEBLEV han att tvåhandssvärdet fanns inne i borgen, men intrycket försvann genast. Tydligen hade svärdet skärmats av magiskt så fort besökarnas närvaro blivit känd.

På förfrågan om tjuven Stälram svarade vakterna att denne var mest aktiv norrut, vid hobstäderna. Sällskapet tackade och red sin väg. När de kommit utom synhåll stannade Cirion och Hert Bolt för att bevaka borgen, medan Sintran red tillbaka till Zwot för att hämta de övriga. Samma kväll lämnade resten av sällskapet Zwot och begav sig tillbaka söderut mot Fetslottet. Eftersom vi inte kunde anfalla borgen öppet började Rantax göra folk osynliga så fort han förmådde. Han orkade dock bara med ett par i taget och måste vila flera timmar mellan förtrollningarna.

I andra omgången var det Enkhram



Pult och Olav Snäll som skulle göras osynliga. Olav hade fått för sig att osynliga personer var döda och protesterade vilt mot att bli "dödad". Enkhram kunde inte lugna honom (Olav trodde att de osynligas röster kom från "onda andar"), så Zoron tvingades använda magi för att hålla honom stilla så att Rantax kunde komma åt med sin formel. Alla återgick till att vila utom vakten och Olav, vilken satt och snyftade för att han var död. Efter två timmar fick Olav för sig att han skulle sparka "mördaren", varvid Rantax vaknade och Olav blev synlig igen. Olav blev överlycklig över att åter vara "levande". På morgonen gjorde Rantax sig själv osynlig, varvid Olav återigen blev överlycklig, denna gång för att "mördaren" själv var "död". Sällskapet fortsatte mot Fetslottet.

Klockan tio kom vi fram till det ställe där Cirion och Hert Bolt hade gömt sig. De berättade att ingen hade lämnat slottet under natten och att vaktstyrkan på murarna hade utökats. Rantax gjorde Cirion osynlig.

Eftersom det var söndag, och en svår uppgift dessutom låg framför oss, utförde nu alla gudstjänster till sina respektive gudar. För en gångs skull skedde dyrkan utan att de olika grupperna störde varandra. Planer smiddes: en avledande manöver skulle ske framför borgen medan de osynliga klättrade in för att leta efter svärdet.

Det fanns tre byggnader innanför muren, två mindre baracker och ett stort trevåningshus. Cirion gick runt borgen och utförde krysspejling med VARSEBLI. Tvåhandssvärdet lokaliserades till andra våningen i norra delen av det stora huset.

Enkhram Pult förkunnade plötsligt att "Murduth har lärt honom räkna längre än till fem", "Hans ögon är Murduths ögon", "Murduth ser och hör allt" och en massa andra obegripligheter. Efter en viss förvirring förstod vi att Enkhram räknat vakterna på murkrönet och kommit fram till att de var ungefär 50 stycken, uppdelade på tre skift.

Klockan tre var allt klart. Hert Bolt (utan mask!) och Olav började spela stor cirkus framför porten, medan de som var osynliga klättrade över muren längre bort. Från framsidan av borgen hördes Bolt ropa att han skulle skära halsen av orchen "Gramog", vilken antogs ha gömt sig inuti. Olav utstötte hemska läten. De två invecklades i en diskussion med vakterna, vilka häcklade dem.

Cirion, Rantax, Sintran och Zoron tog sig in i trevåningshuset. På andra våningen fanns en stängd dörr. Innanför den hördes två personer som diskuterade vad man skulle göra med upproriska bönder. Zoron smög in och förlamade de två därinne — och det visade sig att den ene hade Hert Bolts svärd! Den andre bar Cirions alvmantel och hade dessutom en magisk ring och dito dolk, vilka genast beslagtogs. Zoron gjordes åter osynlig. De två förlamade tjuvarna bands och försågs med munkavle, och med det återtagna svärdet rusade vi tillbaka nedför trappan.

Utifrån hördes Hert Bolt vråla efter "Gramog". Vi klättrade över muren, och efter att ha varskott Bolt och Olav återvände hela sällskapet i högsta fart till hästarna. Hela aktionen hade bara tagit tio minuter.

Hert Bolt fick tillbaka sitt svärd och blev helt lyrisk. Han omfamnade svärdet och överöste Zoron med kyssar. Sintran värjde sig. Olav fick det tvåhandssvärd som tjuven lämnat efter sig. Bolt tog på sig sin mask, och vi red glada iväg. Vi beräknade att det var tre eller fyra dagsritter hem till Karleby. Snart passerade vi Gränsstation Nord och lämnade Hektors rike bakom oss. Dit tänkte vi inte återvända i första taget!

SVÄRDSTJUVEN (Utdrag ur Hert Bolts dagbok)

Magikerna ville inte åka från Ale fast vi var klara med våra affärer. Det skulle bli nyårsfest och sånt. Fulla alver kutade runt och skrålade och spelade och sjåpade sig dagarna i ända. Alla bad till sina konstiga gudar i lyxiga tempel. Ganska tråkigt.

Äntligen lämnade vi staden (och alvriket. Ahh!). Sov i byn Amb. Värdshusvärden verkade mesig. Fick höra om "den fruktansvärde Hektor" som bor norrut. Ha ha!

Nån idiot hade byggt en bom över vägen. Hektors rike började där, sades det. Pengar ville dom ha också. Dom fick lite. Vi red igenom ett par byar med konstiga namn. Sov på ett billigt värdshus. KATASTROF!!!

Mitt gullesvärd byttes ut under natten!!! Huvuden ska rulla!!! Mentalisttjuven (förakt!) Stälram tros ligga bakom. 5 januari kommer en trollis från Hektors slott för att hjälpa till. En skicklig förhörsledare frågar ut folk. Värdshusvärden får sig en välförtjänt omgång. Dagarna går. Det är olidligt. Trollisarna gör några avtal med Hektors töntar. Jag vet inte riktigt vad det kommer att resultera i för min och svärdets del. Jag tror inte trollisarna har så höga tankar om vapen och oss stridsorcher, och jag förstår inte varför. Under några dagar letar vi efter svärdet i byarna och fetslottet. Mums! I fetslottet verkar något kunna finnas. Sällskapet samlas i närheten och många försvinner. Orchen Enkhram Pult överglänser trollisarna genom att räkna vakterna.

Sintran, Zoron, Cirion och Rantax smyger osynliga in i borgen och tar tillbaka svärdet medan jag och Olav Snäll drar till oss vakternas uppmärksamhet genom en mästerlig orchshow. Svärdstjuvarna kommer tyvärr alltför lindrigt undan. Vi rider snabbt iväg och kommer hem några dagar senare.

Detta präntade Hert Bolt den Vackre och Kloke



Mer om rustningar

Dessa två artiklar fördjupar sig i ämnet rustningar, men med olika infallsvinklar. Fredriks artikel beskriver något utförligare vissa rustningstyper enligt etablerade regler i ämnet; Henriks bidrag slår in på en helt ny linje, men ger oss först en historisk exposé över rustningen som företeelse i den verkliga världen. — Red

Historiska rustningar

Henrik Strandberg

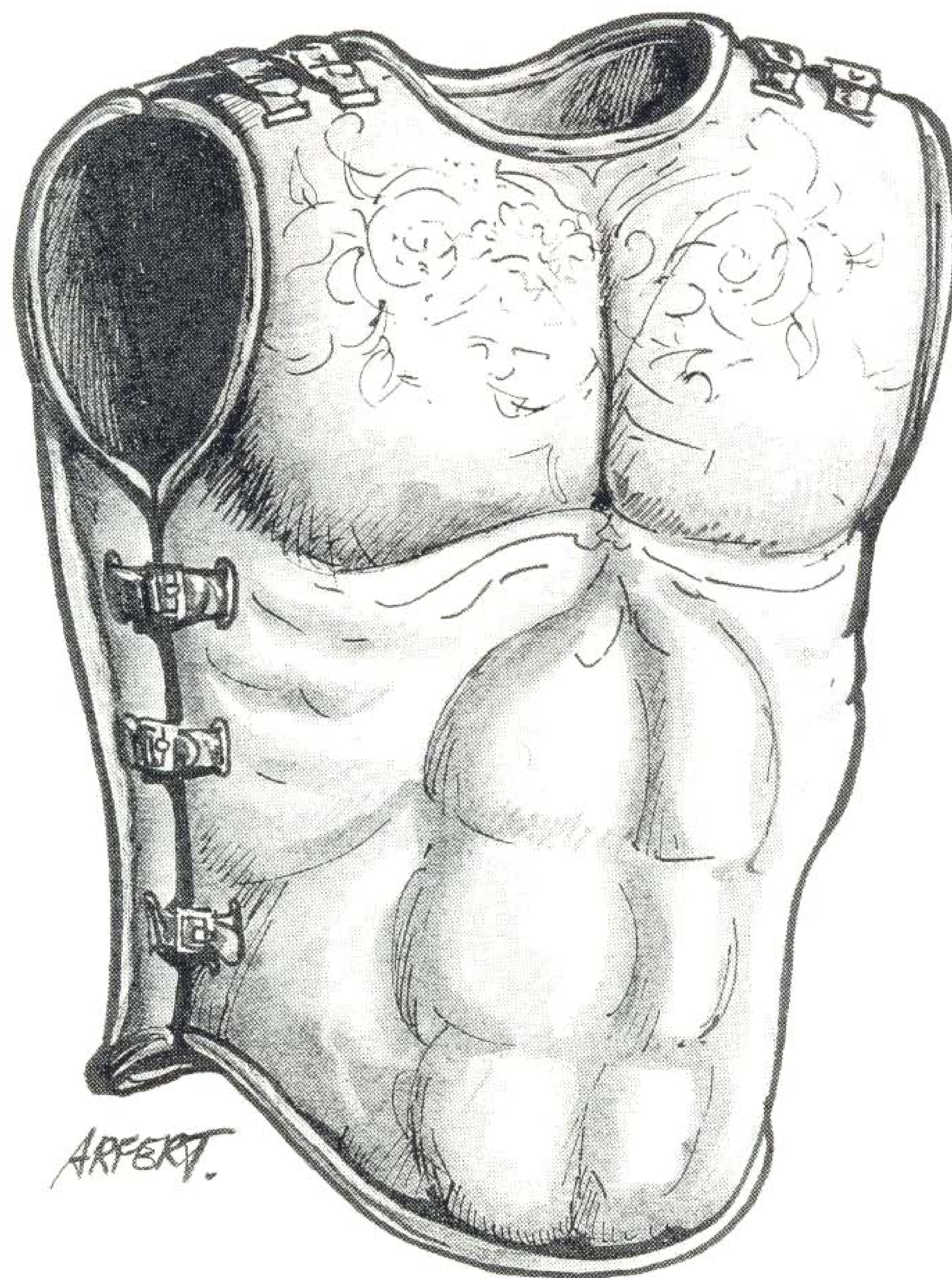
Alla rollspelssystem har sina brister beroende på vad spelkonstruktören tycker är viktigt; spelbarhet, realism, ett bra stridssystem, ett omfattande magisystem med 3000 besvärjelser, eller 700 monster för att skapa omväxling. Oavsett vilket rollspel man spelar så är det en sak man ofta har slarvat igenom och inte ägnat hälften så mycket omtanke som övriga spelmoment, nämligen rustningarna.

De spel som uppvisar de mest avancerade stridssystemen sträcker sig så långt som att man kan träffa olika delar av kroppen och att man kan ha olika rustning på ens olika kroppsdelar. Andra system är mer generaliserande och förutsätter att man har samma rustning på hela kroppen, medan åter andra är ett mellanting, med t.ex. valfrihet om vill ha arm- eller benskydd eller både och. Personligen föredrar jag realistiska strider som gärna kan dra ut lite på tiden så länge spänningen hålls uppe och man själv direkt styr rollpersonens handlingar. Andra tycker att strider är av underordnad betydelse; den som är starkast vinner ändå i längden; eller så får en strid absolut inte ta mer än två minuter. I det senare fallet är det naturligtvis helt oväsentligt huruvida rollpersonen har ringbrynjevantar utan stoppning eller långskaftade, hårdvaxade läderfingerhandskar på händerna.

Den som önskar göra sig ett realistiskt stridssystem, och vill sträcka ut stridsproceduren lite längre än till bara tärningskast, bör naturligtvis veta lite grann om de rustningar som användes under medeltiden och innan. Jag har här försökt göra en kort sammanställning av de rustningsmodeller som användes vid olika tidsperioder, vilka för- och nackdelar de hade, vilka material de var gjorda av, och hur de skyddade mot olika slags skador.

Antika kulturer

Redan de gamla grekerna... insåg att man bör ha något slags skydd på kroppen och huvudet, de delar där skador var mest fatala och svårläkta. Det hårdaste material som fanns att tillgå för rustningsmakeri var brons, så man gjorde åtsittande kroppspansar och hjälmar i detta material. Harnesken formades för dekorationens skull ofta direkt efter kroppen, och musklerna kom att framhävas. Brons är emellertid tungt och var ett dyrt material, så man använde sig även av härdat linne till sina rustningar. Ett linnepansar skyddade oftast hela bålen, med flikar som hängde ned över axlar, höfter och lår. Pansaret snördes sedan ihop i ryggen och över axlarna.



Romarna kände till konsten att smida järn och använde sig mestadels av det materialet. Berömd har den sk *lorica segmenta* blivit, kanske mest genom serien om Asterix. Detta kroppspansar är fördelaktigt på ett antal sätt; den ledade konstruktionen gör det smidigt, rörelseförmågan hindras inte så mycket som av ett vanligt harnesk; det skyddar utmärkt mot såväl stick som slag och hugg. Tyvärr är det tungt och jobbigt att bära, i synnerhet som att hela dess tyngd läggs på axlarna, blir det extra jobbigt. Under *loricán* bars en lädertunika som skyddade mot skavsår och tog upp en del av kraften i slaget.

Barbarkulturer

Klagomål på denna rubrik insändes skriftligen! Den omfattar i varje fall vikingar, kelter, saxare, goter, langobarder, med flera folk som gjorde sig bemärkta under folkvandringstiden och de närmast följande århundradena, ca år 400-1000. Gemensamt för dessa folk var att de använde sig av ungefär samma slags beväpning och rustningar. Man hade inga centrala statsmakter som kunde ställa upp enhetliga arméer likt den romerska eller de grekiska, utan var man fick ofta beväpna sig

bäst han kunde. De nordliga breddgraderna gjorde att man bokstavligen pälsade på sig, vilket är det som gör att dessa krigare ser så "barbariska" ut. Ringbrynjetekniken var känd för dessa folk, så brynjeskjortan var standardutrustning tillsammans med en konisk, öppen hjälm, som ibland var försedd med ett nässkydd, eller till och med ögonbågar som på vendelhjälmen. Ben och armar skyddades endast sällan, och i så fall av läder.

Ringbrynjor

Ringbrynjan har fått en så viktig position i rustningshistorien att den förtjänar ett eget stycke. Dess stora fördel är att den den inte på något sätt hindrar kroppens rörelser, utan kan böjas och vridas hur som helst. Den skyddar mot skär- och, i viss mån, stickskador, men dess skyddsverkan mot ett svärdshugg eller en stridsklubba är marginell. Kraften i ett svärdshugg tas inte upp av alls, men om man har tillräckligt med stoppning under brynjan blir man inte skadad, då en svärdsegg inte kan tränga igenom en ringbrynja. Brynjan var dessutom lätt att tillverka, även om det tog en fruktansvärd tid. För en krigare som i stort sett vuxit upp i en brynja var dess tyngd inte heller besvärande. På denna tid var ett djupt skärsår en mycket farlig historia, eftersom hygien var ett okänt begrepp. Såren blev alltför ofta infekterade så att en skada kunde betyda att hela kroppsdelen fick amputeras därför att kallbrand hade uppstått. Ringbrynjan skyddade effektivt sin bärare mot öppna sår, vilket var det huvudsakliga syftet.

Medeltiden

Normanderna som gjorde sin berömda erövring av Britannien år 1066, hade nästan nått den ultimata ringbrynjerustningen; man bar kortärmade jackor med huva. Jackan gick ner till knäna och var delad fram- och baktill för att underlätta vid ritt. Bruket av ringbrynja fortsatte fram till mitten av 1300-talet, då man kunde få hela rustningen i plåt — de hela plåtarna började göra sitt intåg i mitten av 1100-talet. Dessförinnan hade den krigande mannen varit helt ringbrynjeklädd, med byxor med långa ben och strumpor, en skjorta med långa ärmar och lösa vantar, samt en huva som skyddade i stort sett hela huvudet utom nästippen.

Plåt på brynjor

En ryttares mest sårbara delar var benen nedanför knäna. Då smedernas skicklighet sedan länge hade varit tillräcklig för att man skulle kunna banka ut en benskena i plåt, resulterade detta i först sådana, sedan följde knä- och armbågsskydd under årtiondena därefter. Mot mitten av 1200-talet bar man även kroppspansar av plåt, antingen i form av *brigandinrustningar* där plåtbitar sitter fastnitade på ett eller flera lager läder, eller som rena harnesk som består av ett par hela plåtstycken som täcker bröstkorg och mage, samt ryggen. Även hjälmens form hade förändrats och skyddade nu hela huvudet. Hjälmen hade formen av en metallcylinder med flat topp, med en ögonspringa och andningshål framtill. Oftast var den tillverkad av sammanlagt fem delar, och smalnade av såväl upptill som nedtill för att bättre följa huvudets form. Detta var den s.k. tunnhjälmen. Över ringbrynjan bar man en *surcoat*, en vapenrock i kämpens färger. Denna var ärmlös och gick ner till knäna. Under ringbrynjan bar man en *gambeson* av tjockt tyg, som hindrade brynjan från att skava, samt tog upp en del av kraften i slagen.

Läderrustningar

Läder hade fått en allt viktigare roll som rustningsmaterial under "barbarperioden". Dess enkelhet att bearbeta, den ringa vikt och dess lättillgänglighet gjorde att det, främst bland lägre stånd, blev det viktigaste rustningsmaterialet. Genom att koka lädret i olja eller vax, och därefter forma det och låta det torka, blev det näst intill lika hårt som plåt, och därtill bara en tredjedel så tungt, men det var varmare och inte lika tåligt mot vassa eggar. Det var också svårt att arbeta med lädret så snart det hade formats, och det hindrade rörelser lika mycket som plåt. Bland bönder, stadsmilis och lägre adelsskap användes läderrustningar flitigt och i ett otal olika utföranden, ibland med påsydda plåtförstärkningar eller ringbrynjeringar för att bättre skydda mot vassa eggar. Även rustningar av enbart tjockt, vadderat tyg förekom.

Plåtrustningar

På 1320-talet började arm- och benskenor att användas i en allt större utsträckning utanpå ringbrynjan, som fortfarande skyddade hela kroppen. I mitten av århundradet hade även handskar, skor och axelskydd kommit i bruk. Hjälmen förändrades efter den första fjärdedelen av 1300-talet till att bli mer strömlinjeformad, och försågs även med visir. Visiret hade flera uppenbara fördelar; man fick lättare att se ut, man kunde lufta huvudet, och man kunde andas ordentligt i *bascineten*, som den nya hjälmtypen kom att kallas. Under bascineten bar man oftast ytterligare en hjälm som enbart

täckte skallen och vid vilkens kant en stor ringbrynjekrage var fästad. Denna *aventails* uppgift var att skydda hals och axlar från hugg och slag. Över rustningen bars en sk *jupon* eller *cyclas*, en mycket tätt åtsmitande silkesjacka med krigarens heraldiska vapen broderat.

Framemot slutet av 1300-talet hade man fått fram den ultimata plåtrustningen. Hela kroppen skyddades av såväl brynja som plåt och tygvaddering. Denna rustning vägde omkring 50 kg, och begränsade riddarens rörelsefrihet till en del. Man bör dock tänka på att riddarna var beridna och inte behövde röra sig särskilt mycket. En avkastad riddare kunde dock ha vissa problem, även om historier om att de behövde ha trappor eller vinschanordningar för att kunna sitta upp på hästryggen är rena fantasier. *(Livrustkammaren i Stockholm visade för ett par år sedan en film som demonstrerade hur det gick till att sätta på någon en hel plåtrustning. Man klarar i regel inte av att göra det själv, det är för mycket oåtkomliga hakar och haspar för att det skall vara möjligt. Det går att dansa och skutta omkring i rustning — man orkar bara inte hålla på lika länge som när man är utan, och man rör sig inte särskilt graciöst. Att rustningen inte är så besvärande som man kanske kan tro, beror på att dess olika delar sitter fastspända på respektive kroppsdel — hela kroppen hjälper alltså till att bära vikten. Men hamnar man i vatten sjunker man direkt. — Olle Sahlin)*

Rustningar och rollspel

Efter denna mycket kortfattade presentation kan vi börja se mer konkret på hur pass bra de olika rustningarna skulle skydda i rollspel. Det går inte att sätta en generell siffra mot alla vapen, utan olika rustningar skyddar olika bra mot olika vapen. Jag har valt att dela in skadorna en person kan ådra sig i fyra kategorier; hugg, slag, snitt och stick. Skillnaden mellan ett hugg och ett slag är att hugget utdelas med med ett eggvapen, t.ex. ett svärd eller en yxa, medan ett slag utdelas av ett trubbigt vapen, t.ex. en stridsklubba. Ett snitt, till skillnad från ett hugg, delas ut av ett litet vapen, eller med liten kraft. Ett typiskt snittvapen är dolken med vilken man inte får in tillräckligt med kraft för ett riktigt hugg. Ett kortsvärd ligger på gränsen medan ett bredsvärd definitivt är ett huggvapen. Om ett eggvapen, vilket som helst, gör mindre än hälften av sin maximala skada är attacken att betrakta som ett snitt. Gör attacken hälften eller mer av max-skadan är det ett hugg. Dolkar, knivar, tanto, aiguchi och liknande delar alltid ut snitt, eller möjligen stick om vapnet är spetsigt.

Absorbering

Absorberingssiffrorna läggs ihop om man har flera sorters rustning på en eller samma kroppsdel.

Absorberingssiffra

	Hugg	Slag	Snitt	Stick
Linnekyrass	1	2	2	2
Bronspansar	5	4	6	5
Lorica segm.	6	6	7	8
Ringbrynja	2	1	7	4
Päls/skinn	1	2	1	2
Stoppat tyg	1	3	1	1
Läder	1	2	1	2
Oljekokat läd.	2	4	2	4
Plåt	7	7	10	7



Hinder

Förutom rustningens skyddsfaktor är det två andra saker man måste ta hänsyn till då man väljer sin rustning, nämligen vikt och hur mycket den hindrar. Hur mycket ett skydd hindrar en arms, ett bens eller en kropps rörelser framgår av tabellen nedan.

Material	Hinderfaktor
Linne	5
Brons	10
Plåt	10
Ringbrynja	5
Päls	5
Läder	5
Oljekokat läder	10
Tjockt tyg	5

Hinderfaktorn används då man använder en kroppsdel med den aktuella rustningen på. Har man armskydd av

plåt får man –10% CL på alla färdigheter som kräver att armarna kan röras fritt. Har man benhosor med tygstoppning ger det –10% CL på alla färdigheter som kräver att benen kan röras fritt, t.ex. när man klättrar eller springer. Har man skydd på kroppen halveras hinderfaktorn och dras från alla CL som kräver att armar och ben skall kunna röra sig fritt. Rustningar med HF 5 får i så fall HF 0. Alla möjliga hinderfaktorer läggs på, så att om man har en hel rustning i plåt, med stoppat tyg och ringbrynja under plåten på armarna, har man plötsligt –25 % CL på alla rörelser med armarna, inklusive attacker och parader.

Rustningar i DoD

Fredrik Ström, bearbetat av Anders Blixt och Mats Broman

Läderrustningar tillverkas i allmänhet av förstärkt eller oljehärdat läder, s.k kromläder. Vanliga läderkläder, inklusive pälsverk, räknas som tjockt tyg. Läderrustningen kan förstärkas med någon form av metallnitar till nitläder.

Vidare kan man sy fast kraftiga järnringar på läderrustningen, vilket blir något som till det yttre liknar en ringbrynja. Denna ”fattigmans pansarskjorta”, ringlädret, används ofta av fattiga krigare som försöker efterlikna de rika hjältarnas skydd. Ringläder ger en förhållandevis god absorbering, men är tungt och klumpigt och kan därför inte användas på armar eller ben. Ringläder är jämförbart med lätt fjällpansar. Det halverar chansen att smyga.

Korazzinen (”liten kyrass”) är en lätt och smidig jacka som är förstärkt med fastsydda metallfjäll på insidan, främst över bröstkorg och rygg, men i viss mån även över magen. Den är populär bland bågskyttar, eftersom den kombinerar ett gott skydd med rörelsefrihet för armarna. Den är lätt att ta av och på och räknas därför som *en* rustningsdel (se sid E53). En korazzin har abs 4 på bröstkorgen, 2 på magen och 1 på armarna.

Lamellrustningen är populär bland dvärgar och kombineras då oftast med en kabuto — en hjälm med nackskydd och skrämmande ansiktsmask av stål. De tätt, tätt sammanfogade små metallplattorna ger ett mycket gott skydd kombinerat med en oöverträffad smidighet och följsamhet (sänker CL på Smyga med endast 1/4). Lamellrustningar torde vara mycket sällsynta, och förekommer främst i dvärgstorlek. De kan endast tillverkas av mästare med Rustningssmide B5.

Muskelpansaret är ett helgjutet metallharnesk, större än metallkyrassen, som specialbeställts efter bärarens kroppsmått (även om dennes atletiska kroppsbyggnad och svällande muskler brukar överdrivas en smula). Det kan endast tillverkas av mästare med Rustningssmide B5.

Rustningstabell

Rustningsdel	Abs	Vikt
Hjälm *(huvud)*		
Tyghuva/pälsmössa	1	0
Ringbrynjehuva	5	0,75
Kabuto*	6	1,5
Kilt *(mage)*		
Ringläder	4	1,5
Fjällpansar	5	A
Harnesk *(bröstkorg och mage)*		
Ringläder	4	A
Lamell	7	B
Muskelpansar	8	C
Kort brynja *(bröstkorg, mage och armar)*		
Korazzin	4/2/1†	B
Fjällpansarskjorta	5	C
Lång brynja *(bröstkorg, mage, armar & ben)*		
Lamellrustning	7	E

**Har samma effekter på färdigheter som en tunnhjälm.*
†Abs för bröst, mage, arm.

Priser

Material	sm/BEP
Ringläder	115
Korazzin	175
Lamell	400
Muskelpansar	275
Ringbrynjehuva	135 sm/st
Kabuto	350 sm/st



Erik Brandén
söker äventyr till SRR och EDD och råd om figurmålning. Stenhuggarevägen 22, 435 00 Mölnlycke

Lords of Light Roleplaying Soc.
i Askersund söker medspelare till CH, DoD, MT, Flashing Blades, RM, SF, Space Master, m fl. 0583/344 90

Fanzine-redaktörer!
Johan Nordgren, Edsmossen, 740 52 Gimo, vill ha tag på spelfanzine. Skriv till honom och berätta om hur han kan få tag på ditt.

Mattias Jagborn
söker brevvänner 10-12 årsåldern som spelar DoD, EDD, GDD. Box 120, 310 61 Ätran.

Per-Anders Persson
vill byta välgjorda äventyr till EDD. Gruvplan 6, 653 43 Karlstad.

Jeffe Lindquist
vill byta äventyr till EDD, SRR och D&D. Bältegatan 5, 621 41 Visby.

Brotherhood of Evil Mutants
vill byta regler och äventyr till alla svenska rollspel med andra klubbar. Fredrik "Mystique" Broman, Östermalmsgatan 115, 591 61 Motala.

Spelklubben Midnight Lady
vill brevväxla med andra klubbar (gärna tjejer). De spelar GDD, CH, MT2, JD och egna spel. Jonas Åstrand, Smålandsgatan 5, 502 02 Taberg, 036-653 90.

Svartnissarna
söker medspelare och erfarna SL i Mora-trakten till CH, MT och DoD. Kjell Andersson, Millåkersgatan 21, 792 00 Mora.

SL i Åmål, se hit!
Jag letar efter SL till CoC, CH och EQ. Kim Svedberg, Karlstadv. 32.

Daniel Sjöberg
söker erfarna och seriösa rollspelare mellan 13 och 16 år till GDD, MT2 och SRR. Sylfaste, 621 91 Visby, 0498-615 88.

RS Nordstjärnan
Gästriklands största rollspelsförening. Infoblad sänds mot brevporto. Långbackavägen 66, 802 38 Gävle.

The Ogre's Armpit
spelar alla svenska rollspel, Combat Cars, Talisman & egna spel. Klubbtidning. Mattias Westlund, Nymsvevägen 9, 803 79 Gävle.

Spelföreningen R.O.A.R.J.
söker medspelare, minst 15 år. RQ, MERP, Stormbr., RM, EDD, D&D, Par, AD&D och TMNT. Anders Ekman, Stenåldersv. 21, 831 61 Östersund.

The Lords of the Silver Twilight
är en nystartad spelklubb i Luleå som söker medspelare. Miniålder 14 år. GDD, SDD, MT2, CoC, T2000, Sniper, Blood Bowl, Tank Leader, En garde, mm. Niklas Gustavsson 0920-156 57 eller Johannes Mattila 0920-126 95.

Frank Verner goes to Basings

Hicka
söker spelare till GDD, My Little Pony och MT2 och SL till andra spel. Även eget PBM. Miniålder 15 år. Tony Jacobsson, PL 4142, 520 50 Stenstorp, 0500-521 69

Spelklubben Gandalf
söker medspelare och byter äventyr till alla svenska spel, T2000, AD&D och Space Master. Jan Lundgren, Svanvägen 34B, 891 40 Örnsköldsvik, 0660-816 68.

14-årig tjej söker medspelare
i Borås-trakten. Spelar SRR och EDD men intresserad av alla spel. Jenny Nordin, Bjurstensg. 5, 502 63 Borås.

Spelklubben The Heroes
söker kontakt med andra spelklubbar. Alla svenska spel, MSH, Dragon Warriors, FF, D&D, AD&D, Par, RQ samt egna spel. Mattias Johnsson, Föreningsg. 6, 267 00 Bjuv.

Två killar i Vellinge
söker spelare och SL till MT, EDD och SRR. Även intresserade av andra spel. Jens 040-42 30 85.

Jan Trumpfheller
söker SL och medspelare i Höganäs/Helsingborg till alla svenska rollspel, Combat Cars, Toon, EQ, WBR, Stormbringer, D&D och T2000. Även egna rollspel. Lerbergsvägen 74B, 263 00 Höganäs, 042-492 94.

Mattias Bolander
söker spelare över 14 år för bildande av spelförening. GDD, MT, Civilization, m fl roll- och strategispel. Glimmervägen 1, 341 00 Ljungby, 0372-842 84.

Roger Johansson
12 år, söker medlemsskap i rollspelsklubb. Han spelar CH, MT2 och EDD. Prästgårdshöjden 10C, 594 00 Gamleby.

Psycedelic Biceps in Space
söker spelledare till nybörjare för DoD, MT, CH, SRR och D&D. Tommy Lindström, 4605 Gunnarstorp, 380 74 Löttorp, 0485-250 82 (helger).

Playboys
vill ha kontakt med andra klubbar. Strategiska & taktiska spel samt SRR, EDD, CH, ASL, Flight L, Tank L, Panzer L, Third Reich, Imperium Romanum och Magic Realm. Michael Murdin, PL 3050, 343 00 Älmhult, 0476-420 23.

Tolkiensällskapet Forodrim
är en mötesplats för alla Tolkienälskare. Seriöst och skoj med Midgårda ideal. Minimiålder 16 år. Forodrim, c/o Litsenius, Laxgatan 8, 133 00 Saltsjöbaden.

Tatsu & Oni
spelar alla svenska spel, D&D, JB, m fl. Egen tidning. Dennis Holmqvist, Orkestervägen 128, 931 46 Skellefteå eller Jonas Fahlman, Ågrensgatan 11, 930 30 Ursviken.

The Night Mare
söker medlemmar i 12-års åldern till SRR, CH, CoC, MSH, AD&D & D&D. Martin Altemark, Vallmog. 5, Uppsala, 018-25 06 17.

Mörkerherren
existerar, konstruerar, improviserar, rekryterar, expanderar. Vill byta idéer. Klubbtidning. GDD, SDD, CH, MT2. Emil Persson, Långaröd, 1199, 280 23 Hästveda, 0451-710 43.

Stefan Flood, 13 år
söker medspelare till GDD, SDD i Stockholms-trakten. Han vill gärna lära sig fler rollspel. Tel 08-38 96 54.

Ikarix
söker spelare och SL i Helsingborg. De spelar GDD, SDD, MT2, SRR och Combat Cars. Björn Ramsten, Lägervägen 29A, 252 56 Helsingborg.

Ninja Force
söker kontakt med andra spelklubbar i Lunda-trakten till GDD, SDD, SRR och MT2. Thomas Jönsson, Öståkravägen 8, 240 17 Södra Sandby.

Draksällskapet
söker kontakt med andra klubbar. De spelar GDD, SDD, MT2 och SRR. Miniålder 10 år. Klubbtidning. Conny Strand, Gåstorpsvägen 3, 264 00 Klippan, 0435-126 07.

Carl-Johan Haraldsson
som är 15 år, söker medlemsskap i någon spelklubb i Malmö/Lund-området som spelar både svenska och engelska spel. Tel (040 eller 046) 18 45 76.

Warhammer
söker vapen och äventyr till MT och MT2, gärna ninjavapen och äventyr, samt brevväxling med annan SL (tjejer välkomna). Fredrik Svensson, Fasanvägen 20, 295 00 Bromölla.

Spelklubben Snuffelrufflarn
söker äventyr till GDD, SDD, SRR, MT2, CH, MERP, JD, RQ och tillbehör som nya magiskolor, folkslag, mm. Ola Sjöholm, Jöran Jöns väg 12, 270 52 Borrby eller Robert Bergkvist, Dammgatan 4, 270 52 Borrby.

Spelgrupp i Moholm
söker spelare & erfarna SL till EDD, GDD, SDD, MT2, SRR och Combat Cars. Niklas Lindeberg, Sörgården Alstad, 540 50 Moholm, 0506-205 63.

Vimsiga Draken
söker medspelare & äventyr till EDD och SDD. Maximiålder 14 år. Joakim Åsberg, Box 902, 740 60 Örbyhus eller Fredrik Jansson, Louis de Geers väg 6, 740 61 Tobo.

Anders Bergström
söker seriösa och rutinerade spelare och SL till EDD, SDD, MT2, AD&D, CH samt ev SRR, D&D och Combat Cars. Miniålder 14 år. Lundavägen 27, 175 64 Järfälla, 08-36 22 07.

Oerfarna spelare i Stockholm
söker erfaren SL till MT2, CH, GDD och SDD. Johnny Persson, Frihetsvägen 42, VI tr, 0758-387 15.

Tommy och Danne i Huddinge
vill komma i kontakt med andra spelare där. De spelar EDD, MT2, Combat Cars och Talisman, men lär sig gärna andra spel. Tommy 08-774 96 35 eller Danne 08-774 80 28.

Ordo Septenarius i Södertälje
söker medspelare till WFRP, WBR, GDD, Blood Bowl, Harnmaster, SRR, RQ & några krigsspel. Benny 0755-613 16 eller Micke 0755-675 68.

Spelklubben Lokes Söner
hette förut Dragon Hunters. De spelar alla svenska rollspel och även en del strategispel. Egen tidning planeras. Sköldvägen 19, 182 64 Djursholm, 08-755 12 34.

Farliga monster
är en grupp på tio åttaåringar som söker medspelare till DoD. Jon Korpinen, Ekebyhovsvägen 10B, 178 00 Ekerö, 0756-329 84.

Rollspelsgruppen Gollum
söker erfarna spelare i 15-årsåldern i Uppsala till GDD, MT2, CH, ev SRR, SDD, Traveller, Nova, Rang, Fia med knuff, etc. Hasse 018-30 10 23 eller Johan 018-30 05 50.

Patrik och Patrik i Säffle
söker medspelare till MT2, DoD och T2000. Patrik J 0533-650 36, Patrik W 0533-650 38. Efter 15.00 vardagar.

Spelklubben Tid & Rum
söker spelare till MT2, SRR, GDD, Combat Cars och D&D, samt SL till CH, GDD och SRR. Vill gärna pröva andra spel, t ex engelska. Gnesta med omnejd. Joacim Melin, Hermelinstigen 3, 154 00 Gnesta.

Spelgruppen Smaug
vill ha erfarna spelare i åldern 12-14 år. GDD och Sherlock Holmes (eng.). Klubbtidning. Trastvägen 1, 633 49 Eskilstuna, 13 90 19.

Erfaren SL
söker spelare från 12-13 årsåldern till alla svenska spel. Olof Liliengren, Tingstugatan 26, 152 00 Strängnäs, 0152-103 06.

Seriösa rollspelare i Gnesta
ej under 13 år, sökes av Peter Lindholm. JB, D&D, SRR och CH, men även andra rollspel. 0158-116 91.

Hini Hoth
är i behov av medspelare till EDD, SRR och CH. Hini Hoth, c/o Tobias Johansson, Ängsg. 1F, 522 00 Tidaholm.

KLUBBSPALTEN

Här kan spelare och spelföreningar gratis informera om sin verksamhet. Meningen är att Klubbspalten ska tjäna som kontakttjänst och ett sätt att hitta medspelare.

Notiser till Klubbspalten ska bestå av namn och adress eller telefonnummer, samt en lista på de spel man ägnar sig åt (högst tio stycken). Dessutom kan man stoppa in ytterligare lämplig information (högst tio ord). Sänd din notis till: *Klubbspalten, Äventyrsspel, Frihamnen, 100 56 Stockholm.*

Oläsliga notiser kommer att kastas! Du måste skicka in en ny notis till varje nummer!

BUTIKS GUIDE

BUTIKSGUIDE

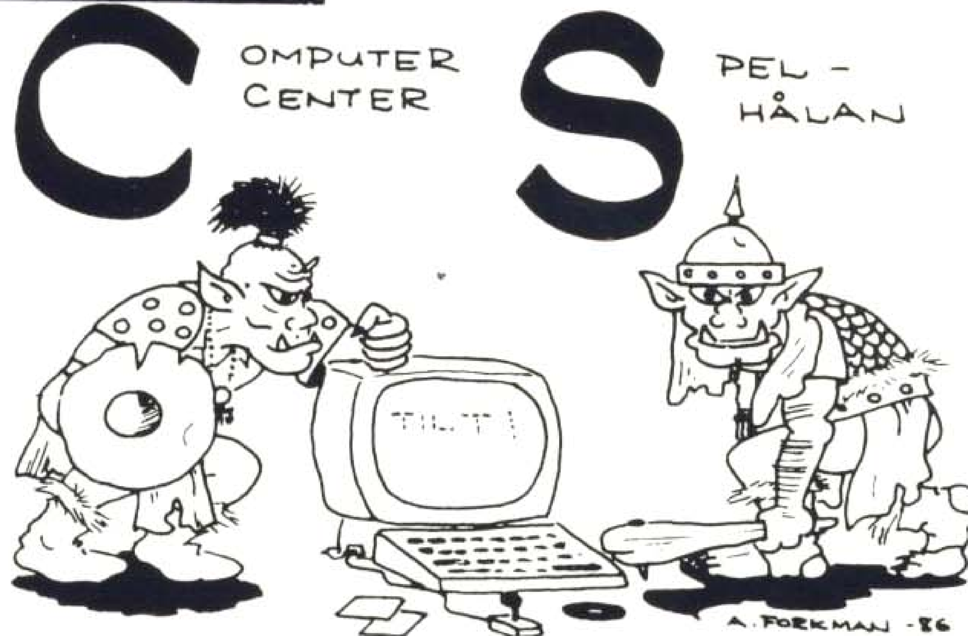
LUND

LEK O HOBBY

FLYINGEVÄGEN 2
SÖDRA SANDBY
046-57463
VI HAR FÖRUTOM ALLA
SVENSKA SPEL
DESSUTOM ENGELSKA

MALMÖ

COMPUTER CENTER **S**PEL-HÅLAN



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

YALARING
SPELSPECIALISTEN

VI HAR ALLT:
ROLLSPEL
KRIGSSPEL
FIGURER
TÄRNINGAR
MED MERA



POSTORDER: SKRIV ELLER RING 011-15 93 57

YALARING – SPELSPECIALISTEN
ALBREKTSVÄGEN 73, 603 50 NORRKÖPING
MÅND-FRED 12.00–18.00 LÖRD 10.00–13.00

STOCKHOLM

VUXENSERIER
SF – FANTASY
ÄVEN EGEN IMPORT

Beställ vår stora postorderkatalog med över 1000 titlar!



BOKHANDEL

Renstiernas gata 14, Tel: 08-42 69 98
Postadress: Box 6519, 113 83 Stockholm

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction, Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

TRADITION TRADITION TRADITION

Hot-line
Ring 08-61 17 05
för senaste nytt
på spelfronten.

SPELSPECIALISTEN
TRADITION

HUMLEGÅRDS-
GATAN 13
11446 STOCKHOLM
TEL 08-619301
SKANDINAVIENS
STÖRSTA
SPELSORTIMENT
VI HAR ÄVEN POSTORDER

SUNDSVALL



Allt i spel och tennfigurer.
Bra priser.
Effektiv postorderhantering:
alltid leverans eller besked inom 24 timmar.

Tel: 060/17 55 22
Storgatan 31
852 30 Sundsvall

Öppet:
Vardagar 12.00–17.30
Lördagar 10.00–14.00

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

•

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

o

Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis
Vaksalagatan 9
tel 1426 20



St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

Stort sortiment — låga priser

- Rollspel
- Krigsspel
- Science-fictionspel
- Fantasyspel
- Figurer
- Speltillbehör m m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor m m mot 4:— kr i frimärken.

HOBBYHUSET
Box 2003 Skolgatan 7
750 02 UPPSALA 018 – 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå
Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och AD&D och övriga amerikanska rollspel.

Vi har även konfliktspel från bl a Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds
LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81, 13 14 91

ÖREBRO

VÄLJ
Sahlstens
när det gäller
ROLLSPEL

Vi har ett stort sortiment av rollspel, konfliktspel och tillbehör.
Både svenska och engelsk/amerikanska.

Sahlstens Hobby och Spel
Kungsgatan 3 · 702 11 örebro · 019 · 11 22 87

Ereb Altor III

Marsklandet

En kampanjmodul till Drakar och Demoner Expert

Marsklandet, en 136-sidig äventyrsmodul till Expert, utspelar sig i ett floddelta i vildmarken. På jakt efter ett försvunnet, magiskt föremål finner du strid, romantik och vatten över huvudet; vad mer kan du begära?

